

**MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI  
BERMAIN GAMBAR PADA KELOMPOK B PAUD  
KUNCUP MEKAR WIRO BAYAT KLATEN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Rafiqah Prasetyaningsih  
NIM 08111244003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
DESEMBER 2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN GAMBAR PADA KELOMPOK B PAUD KUNCUP MEKAR WIRO BAYAT KLATEN”** yang disusun oleh Rafiqah Prasetyaningsih, NIM 08111244003 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Dr. Harun Rasyid, M.Pd  
NIP 19560727 198503 1 001

Yogyakarta, Juli 2013

Pembimbing II



Nur Hayati, M.Pd  
NIP 19811211 200604 2 001

### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.




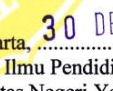
Yogyakarta, November 2013  
Yang menyatakan,



Rafiqah Prasetyaningsih  
NIM 08111244003


## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS MELALUI BERMAIN GAMBAR (KELOMPOK B PAUD KUNCUP MEKAR WIRO, BAYAT, KLATEN)" yang disusun oleh Rafiqah Prasetyaningsih, NIM 08111244003 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 21 November 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Harun Rasyid, M. Pd.	Ketua Penguji		17/12/13
Arumi Savitri F, S. Psi., M.A.	Sekretaris Penguji		20/12/13
Dr. Margana, M. Hum., M.A.	Penguji Utama		12/12/13
Nur Hayati, M. Pd.	Penguji Pendamping		18/12/13

Yogyakarta, 30 DEC 2013  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

  
Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001



## **MOTTO**

Kata merupakan sarana untuk menggali Informasi.

(Peneliti)

Komunikasi yang baik adalah langkah awal menjalin silahturohim.

(Peneliti)

Kata yang paling indah bagi umat manusia adalah “Ibu” dan panggilan paling indah adalah “Ibuku”. Ini adalah penuh harapan dan cinta yang keluar dari kedalaman hati yang paling dalam.

(Kahlil Gibran)

## **PERSEMBAHAN**

Atas berkat rahmat Allah SWT kupersembahkan karya ini untuk:

1. Orangtua dan saudara tercinta.
2. Almamater kebanggaanku, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Nusa, Bangsa, dan Negara

**MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI  
BERMAIN GAMBAR PADA KELOMPOK B PAUD  
KUNCUP MEKAR WIRO BAYAT KLATEN**

Oleh

Rafiqah Prasetyaningsih  
NIM. 08111244003

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris melalui bermain gambar Kelompok B PAUD Kuncup MekarWiro, Bayat, Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang tergabung dalam Kelompok B dan berjumlah 20 anak. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kosakata bahasa Inggris anak Kelompok B PAUD Kuncup MekarWiro, Bayat, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 sebelum dilaksanakan tindakan penelitian kelas sebesar 50,52%. Setelah dilakukan tindakan yang disepakati yaitu melalui bermain gambar seperti meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak diperoleh hasil Siklus I menjadi 62,63% dan Siklus II meningkat menjadi 77,50%. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator pencapaian 75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui bermain gambar pembelajaran bahasa Inggris mudah diserap oleh anak. Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa melalui bermain gambar dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak Kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro, Bayat, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci: *kosakata bahasa Inggris, bermain gambar, anak kelompok B*

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menyelesaikan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Koordinator Prodi PG-PAUD yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam penyempurnaan skripsi.
4. Dr. Harun Rasyid, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Nur Hayati, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi dan bimbingan dengan baik, serta meluangkan waktu selama proses hingga penyelesaian skripsi.
5. Ketua Penyelenggara PAUD Kuncup Mekar Wiro, Bayat, Klaten Ibu Maria Suparmi, A.Ma., yang telah memberikan izin dan bimbingan selama proses penelitian berlangsung.

6. Keluarga tercinta yang telah memberikan motivasi, dukungan moral, maupun materi hingga terselesaikannya skripsi, serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu selama penelitian hingga akhir penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu persatu terimakasih atas dukungan dan bantuannya.

Semoga segala dukungan dan partisipasi yang selalu diberikan kepada penulis menjadi amal baik, dan mendapat ridho serta balasan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi khalayak pendidikan, khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pendidik, serta bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama Pendidikan Anak Usia Dini. Amin. Penulis mengharapkan agar skripsi ini bermanfaat bagi khalayak, khususnya pada pendidikan anak usia dini, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan penulis.

Yogyakarta, November 2013  
Penulis

Rafiqah Prasetyaningsih  
NIM 08111244003

## DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	10
1. Hakikat bahasa Anak Usia Dini .....	10
2. Proses Perolehan Bahasa Anak Usia Dini .....	12
B. Pengenalan Bahasa Asing bagi Anak Usia Dini.....	15
1. Makna pengenalan bahasa asing Anak Usia Dini.....	15
2. Proses Pengenalan Bahasa Anak Usia Dini.....	16
3. Materi pengenalan Bahasa Anak Usia Dini.....	17
4. Manfaat Pengenalan bahasa Asing bagi Anak Usia Dini .....	19

C. Bermain Gambar Anak Usia Dini.....	19
1. Pengertian Bermain Gambar.....	19
2. Jenis bermain gambar.....	21
3. Manfaat bermain gambar.....	22
4. Bermain gambar sebagai pengenalan bahasa asing bagi Anak Usia Dini.....	25
D. Kerangka Berpikir.....	26
E. Hipotesis .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
D. Instrumen Penelitian .....	29
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	32
F. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Latar Penelitian .....	36
B. Refleksi Awal .....	39
C. Analisis Pencarian Fakta .....	41
D. Deskripsi Pelaksanaan Siklus .....	42
E. Pembahasan .....	56
F. Keterbatasan Penelitian.....	59
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN .....	64

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Butir Amatan Lembar Observasi Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Bermain Gambar.....	30
Tabel 2. Lembar Observasi Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Bermain Gambar.....	31
Tabel 3. Lembar Perbandingan Hasil Persentase Pencapaian Setiap Anak dengan Persentase Keberhasilan.....	35
Tabel 4. Daftar Guru PAUD Kuncup Mekar Wiro Bayat, Klaten .....	38
Tabel 5. Peningkatan dan Proses Pembelajaran Bahasa Inggris .....	56



## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Grafik Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain	
Gambar .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Permohonan Izin Penelitian .....	64
Lampiran 2. Surat Keterangan.....	65
Lampiran 3. Daftar Anak Kelompok B PAUD Kuncup Mekar .....	66
Lampiran 4. Daftar Nama Guru Kelompok B PAUD Kuncup Mekar.....	67
Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian .....	68
Lampiran 6. Lembar Observasi Guru Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar .....	78
Lampiran 7. Lembar Observasi Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar.....	81
Lampiran 8. Lembar Tabulasi Skor Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar .....	96
Lampiran 9. Lembar Perbandingan Hasil Persentase Pencapaian Setiap Anak dengan Persentase Keberhasilan.....	99
Lampiran 10. Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah .....	102
Lampiran 11. Hasil Wawancara dengan Anak .....	104
Lampiran 12. Dokumentasi .....	107

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup (Slamet Suyanto, 2005: 45). Aspek yang dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini adalah aspek pengembangan perilaku dengan pembiasaan yang meliputi sosial, emosi, kemandirian, nilai-nilai moral dan agama serta pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan fisik motorik, kognitif, dan bahasa (Suharsimi Arikunto, 2007: 11).

Bahasa merupakan alat komunikasi yang amat penting. Manusia dalam kehidupannya, tidak bisa terlepas dari bahasa sebagai alat komunikasinya. Bahasa akan mempermudah manusia dalam bergaul, berkomunikasi, dan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan. Dengan demikian jelaslah bahwa bahasa mempunyai peran yang amat penting bagi manusia (Suhartono, 2005: 12).

Bahasa anak berkembang sejak tangisan pertama sampai anak bertutur kata. Masa perkembangan bahasa anak dibagi dalam dua periode, yaitu periode Pre Linguistik (0-1 tahun) dan periode Linguistik (1-5 tahun). Pada masa Pre Linguistik anak mengeluarkan suara-suara dan ocehan-ocehan yang belum bisa dimengerti dan dipahami. Sedangkan pada periode Linguistik anak mulai berbicara satu atau dua kata yang sudah bisa dimengerti dan dipahami. Apabila pada periode Linguistik ini anak banyak diberi stimulasi bahasa, maka perkembangan bahasa anak akan pesat dan optimal (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 3).

Tadzkiroatun Musfiroh (2005: 6) mengatakan bahwa perkembangan bahasa anak meliputi perkembangan fonologis (yakni mengenal dan memproduksi suara), perkembangan kosakata, perkembangan semantik dan makna kata, perkembangan sintaksis atau penyusunan kalimat, dan perkembangan pragmatik atau penggunaan bahasa untuk keperluan komunikasi sesuai dengan norma konvesi. Ada dua tahapan dalam pemerolehan bahasa anak usia dini yaitu pemerolehan bahasa pertama dan pemerolehan bahasa kedua (Wina Sanjaya, 2009: 37). Pemerolehan bahasa pertama adalah bahasa pertama yang diperoleh dan dipahami anak dari kehidupan dan berkomunikasi di lingkungannya. Bahasa ibu merupakan bahasa pertama, karena ibulah yang pertama berkomunikasi, berinteraksi, dan mengajarkan bahasa kepada anak (Wina Sanjaya, 2009: 57). Bahasa kedua anak di Indonesia umumnya adalah bahasa Indonesia dan bahasa asing. Bahasa Indonesia diperoleh anak dalam lingkungan kehidupannya dan dari pendidikan formal di sekolah. Pemerolehan bahasa asing pada umumnya melalui pendidikan informal maupun formal (Suhartono, 2005: 85).

Bahasa anak usia dini dapat dikembangkan melalui tiga jalur pendidikan yaitu, pendidikan informal, non formal, dan formal. Pendidikan informal dapat ditemukan pada *homeschooling*, PAUD atau SPS pada jalur nonformal, dan pendidikan di TK pada jalur formal (Wina Sanjaya, 2009). Pada usia dini pengembangan bahasa sangat penting karena masa usia dini merupakan masa peka bagi anak dan bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Akhir-akhir ini pemerintah telah mencanangkan pendidikan yang bertaraf internasional mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pembelajaran yang disampaikan

di sekolah yang bertaraf internasional memakai pengantar bahasa Inggris. Hal ini dilakukan oleh pemerintah sebagai upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki kehandalan dalam berbahasa Inggris. Kebijakan Departemen Pendidikan RI Nomor 0487/14/1992 Bab VIII menyatakan bahwa Sekolah Dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya, dengan syarat pelajaran tersebut tidak bertentangan dengan tujuan Pendidikan Nasional. Kebijakan ini kemudian ditindaklanjuti dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 060/U/1993 Tanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris lebih dini sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal di Sekolah Dasar.

Anak perlu menguasai bahasa asing terutama bahasa Inggris, oleh sebab itu bahasa Inggris dikenalkan sejak usia dini, khususnya pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa anak lebih cepat belajar bahasa asing daripada orang dewasa (Santrock, 2007: 313). Penelitian yang dilakukan Johnson dan Newport (1991) menunjukkan bahwa imigran asal Cina dan Korea yang mulai tinggal di Amerika sejak usia 3-7 tahun kemampuan bahasa Inggrisnya lebih baik dibandingkan dengan anak yang lebih tua atau orang dewasa.

Penelitian lain menyatakan bahwa anak yang menguasai bahasa asing lebih dini memiliki kelebihan dalam hal intelektual yang fleksibel, keterampilan akademik, berbahasa, dan sosial (Mustafa, 2007: 54). Selain itu anak akan memiliki kesiapan memasuki suatu konteks pergaulan dengan berbagai bahasa dan budaya. Ketika dewasa, anak akan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan bisa

berprestasi. Di samping itu anak akan bisa mengapresiasi dan memahami bahasa serta budaya yang dipelajarinya sejak dini. Hal ini terjadi karena anak memiliki akses yang lebih besar terhadap bahasa dan budaya asing.

Kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa Indonesia menurut Depdiknas adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa Inggris. Alat untuk berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi serta alat untuk membina hubungan interpersonal dan bertukar informasi adalah bahasa Inggris. Pemahaman kosakata merupakan salah satu komponen pembelajaran bahasa. Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan, pada waktu pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini, khususnya di Kelompok B pada PAUD Kuncup Mekar, sering mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Pelafalan bahasa Inggris (*pronunciation*) belum benar dan perbendaharaan kosakata yang masih minim. Hal ini disebabkan karena bahasa Inggris jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Anak menjadi bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.

Latar belakang keluarga yang kurang mendukung pembelajaran bahasa Inggris, pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, pemilihan bahan ajar bahasa Inggris yang kurang tepat di sekolah serta komunikasi yang kurang hangat antara guru dan siswa. Juga penggunaan media yang kurang variatif dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini adalah hal-hal yang menyebabkan masih rendahnya kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Permasalahan-permasalahan yang ada di lapangan perlu dicari solusi. Penulis berusaha mencoba berbagai

teknik, strategi, dan metode untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak.

Pembelajaran di PAUD harus disajikan dengan bermain, menyenangkan, dan menggunakan media yang menarik. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD yaitu “Bermain sambil belajar” dan “Belajar seraya bermain”. Untuk itu pembelajaran dibuat dan dirancang sedemikian rupa sehingga anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Bermain merupakan kegiatan yang amat penting bagi anak. Bermain memberikan unsur kesenangan dan kebahagiaan pada anak. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan persoalan yang dialaminya. Bermain merupakan cara anak untuk meniru orang dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan (Kunto Purboyo, 2004: 53)

Bermain bermanfaat bagi anak untuk belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh temannya (Kunto Purboyo, 2004: 73). Bermain juga sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin yang berlangsung di dalam masyarakat. Guru mengenalkan kosakata bahasa Inggris dengan gambar-gambar, setelah itu anak diminta bermain gambar dengan berbagai variasi sesuai dengan rancangan ditunjukkan guru (Aminah, 2011). Melalui bermain gambar ini anak-anak akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dan pada akhirnya akan dapat meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa Inggris Anak Usia Dini terutama di PAUD Kuncup Mekar.

Dari latar belakang di atas jelaslah bahwa bahasa Inggris perlu diajarkan sejak dini dan hendaknya disampaikan dengan metode dan media yang menarik. Penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Gambar Pada kelompok B PAUD Kuncup Mekar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini karena kurangnya pembelajaran bahasa Inggris di Lembaga Pendidikan Usia Dini.
2. Latar belakang keluarga dan lingkungan sosial yang kurang mendukung Anak Usia Dini dalam belajar Bahasa Inggris.
3. Kurangnya interaksi sosial serta komunikasi yang kurang hangat antara guru dan siswa maupun antar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
4. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang menarik yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris kepada Anak Usia Dini.
5. Pemilihan bahan ajar Bahasa Inggris yang kurang sesuai dengan usia dan minat anak usia dini.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini supaya lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat dikaji lebih mendalam diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:



1. Strategi dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini ini hanya pada pendekatan “Bermain Gambar”.
2. Masalah yang diteliti hanya terbatas pada kosakata anak dalam bahasa Inggris dengan tema tanaman.
3. Subjek yang diteliti hanya terbatas pada anak Kelompok B pada PAUD Kuncup Mekar.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut di atas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimanakah meningkatkan kosakata bahasa Inggris melalui bermain gambar di kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro Bayat, Klaten ?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini meliputi tujuan umum dan tujuan khusus.

##### **1. Tujuan umum**

Secara umum, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Inggris Anak Usia Dini melalui bermain gambar.

##### **2. Tujuan khusus**

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui bagaimana proses peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini Kelompok B PAUD Kuncup Mekar, Wiro Bayat, Klaten melalui bermain gambar.
- b. Mengetahui seberapa besar peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini Kelompok B PAUD Kuncup Mekar, Wiro Bayat, Klaten melalui bermain gambar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan kurikulum di Taman Kanak-kanak yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa yang akan datang.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu membuka wawasan memaksimalkan penggunaan strategi dan pendekatan bermain gambar untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada Anak Usia Dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, khususnya dengan strategi dan pendekatan bermain gambar.

### b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan kosakata bahasa Inggris Anak Usia Dini, khususnya dengan strategi dan pendekatan bermain gambar.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

#### **1. Hakikat Bahasa Anak Usia Dini**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi manusia. Manusia berfikir dengan otaknya, namun agar orang lain tahu maksudnya, pikiran tadi harus diungkapkan. Bahasa sebagai alat untuk mengungkapkan pikiran, perasaan maupun keinginan bagi manusia kepada orang lain. Bahasa juga memberikan kontribusi yang besar pada perkembangan anak usia dini. Anak usia dini tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul ditengah-tengah masyarakat dengan menggunakan bahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Suhartono, 2005: 8) yang menyatakan bahwa “Dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi di dalam kelompok”. (Suhartono, 2005: 8) berpendapat bahwa “Bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan, serta sikap manusia”. Bahasa anak mempunyai pengertian yaitu bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya” (Suharsimi Arikunto, 2007: 65). Karena bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting, maka setiap anak didik terutama di pendidikan anak usia dini bahasa sangat dan harus diberikan secara tepat dalam pembelajarannya, agar anak lebih bisa menguasai fungsi dari bahasa tersebut.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan, serta sikap manusia. Karena sangat pentingnya bahasa pada Anak Usia Dini maka setiap anak didik harus diberikan bahasa secara tepat dalam pembelajarannya.

### **a. Fungsi Bahasa Anak**

Halliday dalam Suhartono (2005: 9) menyatakan bahwa fungsi bahasa perorangan yaitu suatu pemakaian bahasa atas dasar individu anak yang masih kecil. Halliday meneliti penggunaan bahasa yang dipakai oleh anaknya sendiri. Dari hasil penelitian tersebut Halliday mengklasifikasikan bahasa anak-anak kecil menjadi tujuh fungsi yaitu:

- 1) Fungsi instrumental, terdapat dalam ungkapan bahasa, termasuk bahasa bayi untuk meminta sesuatu (makanan, barang, dan sebagainya).
- 2) Fungsi menyuruh (*regulatory*) ialah ungkapan untuk menyuruh orang lain berbuat sesuatu.
- 3) Fungsi interaksi terdapat dalam ungkapan yang menciptakan sesuatu iklim untuk hubungan antar pribadi.
- 4) Fungsi kepribadian (*personal*) ialah yang terdapat dalam ungkapan yang menyatakan atau mengakhiri partisipasi.
- 5) Fungsi pemecahan masalah (*heuristic*) terdapat dalam ungkapan yang meminta atau menyatakan jawab kepada suatu masalah atau persoalan.
- 6) Fungsi khayalan (*imaginative*) ialah ungkapan yang mengajak pendengar untuk berpura-pura atau simulasi suatu keadaan seperti yang dilakukan oleh anak-anak kalau bermain rumah-rumahan atau sekolah-sekolahan.
- 7) Fungsi *informative* yang memberitahukan sesuatu hal (informasi) kepada orang lain.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa dari ketujuh fungsi bahasa tersebut antara satu dan lainnya saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Oleh karena itu alangkah baiknya pengenalan bahasa pada anak usia dini diharapkan sesuai dengan fungsi tersebut di atas.

## **2. Proses Perolehan Bahasa Anak Usia Dini**

Menurut Maksan (dalam Suhartono, 2005: 70) yang dimaksud dengan pemerolehan bahasa (*language acquisition*) atau akuisi bahasa adalah suatu proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh seseorang secara tidak sadar, implisit, dan informal. Selanjutnya Stork dan Widdowson (dalam Suhartono, 2005: 70) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa adalah suatu proses di mana anak-anak mencapai kelancaran dalam bahasa ibunya. Huda (dalam Suhartono, 2005: 71) berpendapat bahwa pemerolehan bahasa adalah suatu proses alami di dalam diri seseorang menguasai bahasa. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat dinyatakan bahwa pemerolehan bahasa adalah suatu proses secara sadar yang dilakukan oleh anak untuk menguasai bahasa yang dipelajarinya.

### **a. Pemerolehan Bahasa Pertama (B1)**

Suhartono (2005: 81) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa pertama adalah bahasa pertama yang diperoleh dan dipahami anak dalam kehidupan dan berkomunikasi di lingkungannya. Bahasa pertama anak Indonesia terutama yang tinggal di pedesaan pada umumnya mengikuti bahasa ibunya yaitu bahasa daerah. Sedangkan anak-anak yang tinggal di kota-kota besar bahasa pertamanya mengalami pergeseran yaitu bahasa Indonesia.

### **b. Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing (B2)**

Anak usia dini akan memperoleh bahasa kedua/asing setelah anak memperoleh bahasa pertama. Bahasa kedua/asing anak di Indonesia pada umumnya adalah bahasa Indonesia dan bahasa asing. Pemerolehan bahasa Indonesia diperoleh anak dari lingkungan kehidupannya dan dari sekolah. Pemerolehan bahasa asing

pada umumnya diperoleh dari pendidikan informal maupun formal (Suhartono, 2005: 85).

### **c. Kedwibahasaan Anak Indonesia**

Seseorang bisa mempunyai kemampuan dengan dua bahasa atau lebih dengan baik semua. Orang tersebut dikatakan memiliki kedwibahasaan. Lado (dalam Suhartono, 2005: 102) menyatakan bahwa kedwibahasaan adalah kemampuan berbicara dua bahasa dengan sama atau hampir sama baiknya. Sedangkan Mackey (dalam Suhartono, 2005: 102) menyatakan kedwibahasaan adalah pemakaian secara bergantian dari dua bahasa atau lebih. Sedangkan Hartman dan Stork (dalam Suhartono, 2005: 102) menyatakan bahwa kedwibahasaan adalah pemakaian dua bahasa oleh seorang penutur atau masyarakat. Selanjutnya Haugen (dalam Suhartono, 2005: 102) menyatakan kedwibahasaan adalah orang yang tahu dua bahasa.

Dari pendapat para pakar di atas, batasan kedwibahasaan mengandung unsur-unsur pemakaian dua bahasa, dapat sama baiknya atau satu saja yang lebih baik, pemakaian dapat produktif dan dapat oleh seorang individu atau oleh masyarakat. Dengan demikian batasan kedwibahasaan dapat didefinisikan pemakaian dua bahasa secara bergantian baik secara produktif maupun secara reseptif oleh seseorang individu maupun masyarakat. Kedwibahasaan anak di Indonesia diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu (Suhartono, 2005: 84) yaitu:

#### **1) Bahasa daerah dan bahasa Indonesia**

Menurut laporan Nababan, dkk, (dalam Suhartono (2005: 108), penggunaan kedwibahasaan dapat terjadi karena:

- a) Bahasa-bahasa daerah mempunyai tempat yang wajar di samping pembinaan dan pengembangan bahasa dan kebudayaan Indonesia,
- b) Perkawinan campur antar suku,
- c) Perpindahan penduduk dari suatu daerah ke daerah lain,
- d) Interaksi antar suku yakni dalam perdagangan, sosialisasi, dan,
- e) Motivasi yang banyak didorong oleh kepentingan profesi dan urusan kantor kepentingan hidup,

## 2) Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Indonesia sebagai negara bagian dari dunia perlu berinteraksi agar bisa tetap eksis. Interaksi dilakukan secara Internasional untuk kepentingan kemajuan negara dalam bidang budaya, politik, dan perdagangan dengan menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penguasaan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia merupakan keharusan bagi banyak orang yang ingin ikut berperan dalam kemajuan negaranya.

## 3) Bahasa Indonesia dan bahasa asing lainnya (selain bahasa Inggris)

Kedwibahasaan (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) biasanya dikuasai oleh seseorang yang memiliki hubungan dengan negara pemilik bahasa tersebut. Misalnya ada anak yang mampu berbicara dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, Mandarin, Arab. Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan diatas, pemerolehan bahasa anak merupakan suatu proses penguasaan bahasa pada anak. Adapun tahap pemerolehan bahasa pertama adalah bahasa ibu dan kedua adalah bahasa asing. Selain penguasaan bahasa tersebut, anak-anak juga menguasai kedwibahasaan, baik bahasa Indonesia bahasa daerah, bahasa Inggris, maupun bahasa asing lainnya. Semakin banyak bahasa yang dikuasai anak, maka akan semakin terangsang kecerdasan bahasa anak.



## **B. Pengenalan Bahasa Asing Anak Usia Dini**

### **1. Makna Pengenalan Bahasa Asing Anak Usia Dini**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi manusia. Manusia berfikir dengan otaknya, namun agar orang lain tahu maksudnya, pikiran tadi harus diungkapkan. Bahasa sebagai alat untuk mengungkapkan pikiran, perasaan maupun keinginan bagi manusia kepada orang lain. Bahasa juga memberikan kontribusi yang besar pada perkembangan anak usia dini. Dengan menggunakan bahasa anak usia dini tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul di tengah-tengah masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Akahadiah, dkk (dalam Suhartono, 2005: 8) yang menyatakan bahwa “Dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi di dalam kelompok”.

Suhartono (2005: 8) berpendapat “Bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan, serta sikap manusia”. Sedangkan yang dimaksud bahasa anak adalah bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya. Pengenalan bahasa asing merupakan salah satu aspek penting sebagai modal utama keunggulan sumber daya manusia yang berkualitas. Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa Internasional cukup penting dipelajari untuk memasuki era globalisasi, dan dapat dimulai dari pendidikan di TK. Hurlock (1993: 94) dalam jurnal Pendidikan Penabur No. 09/2 tahun ke-6/Desember 2007 mengemukakan dwi bahasa (*bilingualism*) adalah kemampuan menggunakan dua bahasa. Kemampuan ini tidak hanya dalam berbicara dan menulis tapi juga kemampuan memahami apa yang dikomunikasikan orang lain secara lisan dan tertulis.

Berdasarkan beberapa pernyataan ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahasa anak adalah bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan dan lain-lain untuk menyampaikan kepentingan pribadi.

## **2. Proses Pengenalan Bahasa Asing Anak Usia Dini**

Proses pengenalan bahasa asing terdiri dari beberapa komponen bahasa yang merupakan bagian dari program bahasa. Pada umumnya komponen bahasa terdiri dari tiga yaitu: *grammar* (tata bahasa), *vocabulary* (kosakata), dan *pronunciation* (pengucapan). Suyanto (2007: 43) menyatakan bahwa “Kosakata (*vocabulary*) merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut”. Linse (2005: 121) berpendapat bahwa “Kosakata adalah sekumpulan kata yang diketahui oleh seseorang”. Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan suatu bagian-bagian dari suatu kalimat yang dimiliki oleh seseorang. Pada umumnya anak-anak lebih cepat belajar kata-kata atau kosakata bila ditunjang dengan alat peraga, misalnya gambar atau benda. Pembelajaran kosakata dan tata bahasa Inggris akan lebih baik bila dalam konteks yang berkaitan dengan dunia anak, agar mudah dipraktekkan atau untuk berkomunikasi.

Linse (2005: 121) mengemukakan bahwa anak-anak yang masih sangat muda mempelajari kosakata yang berhubungan dengan konsep-konsep berbeda yang tengah mereka pelajari. Mereka lebih sering menekankan pada kata-kata benda karena mereka mudah menggambarkan. Di samping itu seringkali pembelajar muda tidak memiliki kosakata, sehingga kata-kata yang paling mudah dipelajari adalah kata benda. Penting untuk membantu pembelajar muda untuk memperluas kosakata mereka melalui instruksi formal dan informal. Instruksi formal yaitu dengan

mengajarkan siswa arti kata-kata melalui instruksi langsung. Contohnya yaitu mengajarkan siswa arti kata-kata warna atau hari dalam satu minggu secara langsung. Instruksi informal adalah pendekatan yang tidak berorientasi pada aturan dan sebuah pendekatan melalui percakapan. Misalnya melalui permainan kata ketika sedang istirahat anak diminta untuk menebak peragaan yang dilakukan guru.

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan suatu bagian-bagian dari suatu kalimat yang dimiliki oleh seseorang. Pada umumnya anak-anak lebih cepat belajar kata-kata atau kosakata bila ditunjang dengan alat peraga, misalnya gambar atau benda.

### **3. Materi Pengenalan Bahasa Asing Anak Usia Dini**

Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini mencakup semua kompetensi bahasa yang berupa keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Kasihani Suyanto, 2008: 23). Keterampilan bahasa ini disajikan secara terpadu, seperti apa yang terjadi dalam kehidupan anak sehari-hari.

#### *a. Listening* (Keterampilan Menyimak)

Kosakata mereka masih sangat terbatas, sehingga sebagian anak merasa kesulitan pada saat menyimak. Kesulitan tersebut akan terbantu jika apa yang disampaikan guru diiringi dengan gerakan tangan, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh (Linse, 2005: 38). Hal ini akan membuat mereka termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### *b. Speaking* (Keterampilan Berbicara)

Anak sebagai pembelajar muda bahasa Inggris mempunyai beberapa insting. Salah satunya adalah insting untuk berinteraksi dan berbicara adalah yang paling

penting untuk pembelajaran bahasa Inggris (Scoot, Wendy, 2004: 48). Anak-anak biasanya ingin segera menggunakan bahasa yang mereka pelajari untuk berkomunikasi.

*c. Reading (Keterampilan Membaca)*

Anak perlu mendapat penjelasan tujuan dari kegiatan membaca. Dalam melaksanakan kegiatan membaca anak hendaknya paham tujuan dari kegiatan tersebut, apakah mereka harus membaca kegiatan membaca atau mendapatkan informasi tertentu saja (Slamet Suyanto, 2005: 87). Anak tidak harus mengerti arti setiap kata, yang penting mereka bisa mengerti konteks dari suatu bacaan. Sebaiknya untuk kegiatan membaca dipilih topik yang berhubungan dengan minat anak, sesuatu yang berhubungan dengan lingkungannya, sesuatu yang menarik serta berhubungan dengan topik yang dibahas pada saat itu (Wina Sanjaya, 2009: 57). Pengetahuan umum dan perbendaharaan kata yang telah dimiliki sangat membantu dalam memahami suatu bacaan.

*d. Writing (Keterampilan Menulis)*

Anak yang sudah mempunyai keterampilan membaca biasanya juga mempunyai ketrampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan kelanjutan dari kegiatan terdahulu. Kegiatan ini hendaknya disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan anak dalam menggunakan bahasa Inggris. *Writing* merupakan keterampilan yang kompleks karena memerlukan kemampuan mengeja, struktur, dan penggunaan kosakata. Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini, khususnya di TK lebih dititikberatkan pada kegiatan *listening* dan *speaking*. Hal ini dikarenakan untuk kemampuan-kemampuan seperti *reading* dan *writing* belum bisa dikuasai oleh anak, mengingat adanya perbedaan antara tulisan dengan pengucapan bahasa Inggris,

sehingga anak mengalami kesulitan, karena belum sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### **4. Manfaat Pengenalan Bahasa Asing Anak Usia Dini**

Anak sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pengenalan bahasa asing secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui bermain gambar (Siti Aminah, 2011: 114). Anak didik akan lebih cepat menguasai kota kata bahasa Inggris yang sesuai dengan perkembangan berpikirnya.

Dari uraian diatas dapat disimpullkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris mencakup semua kompetensi bahasa yang berupa keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

### **C. Bermain Gambar**

#### **1. Pengertian Bermain gambar**

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah sesuatu yang amat penting bagi anak (Purboyo Kunto, 2004: 57). Dalam bermain ada unsur kegembiraan namun tidak dilakukan untuk kesenangan belaka. Bagi anak-anak bermain merupakan suatu cara yang dilakukan untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Menurut (Purboyo Kunto, 2004: 54) terdapat lima pengertian bermain yaitu:

- a. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- b. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.

- c. Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas memilih.
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e. Memiliki hubungan sistemik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain.

Purboyo Kunto (2004 : 57) mendefinisikan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik dan melibatkan peran aktif anak. Selain itu bermain memiliki hubungan yang sistemik dengan hal-hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas sebagai kemampuan kognitif dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak melakukan adaptasi lingkungannya (Tedjasaputra, Mayke S. 2001: 87). Dari beberapa pendapat tadi dapat didefinisikan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara spontan dan rasa gembira, tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, mengaktifkan anak dan memiliki hubungan yang sistemik dengan hal-hal di luar bermain sebagai interaksi anak dengan lingkungannya.

Pengertian gambar menurut Affandi (dalam Haq, 2008: 2) Gambar dan lukisan adalah perwujudan bayangan angan-angan ataupun pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan. Sedangkan Pamadhi (dalam Haq, 2008: 2) menyatakan bahwa gambar dan lukisan adalah secara substansial sama yaitu usaha menyatakan pikiran, gagasan, angan-angan, khayalan, serta kenyataan anak keseharian. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gambar adalah pernyataan pikiran dan perwujudan angan-angan, gagasan, khayalan, serta kenyataan keseharian anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bermain gambar adalah kegiatan yang dilakukan dengan perasaan gembira, spontan, tidak betujuan,

untuk menyatakan pikiran, gagasan, angan-angan, khayalan serta kenyataan anak sehari-hari.

## **2. Jenis Bermain gambar**

Bermain gambar menurut Tadkiroatun Musfiroh (2005: 204-222) dapat digolongkan dalam beberapa jenis, antara lain:

- a. Permainan untuk mengembangkan kecerdasan bahasa anak yang meliputi:
  - 1) Permainan untuk merangsang minat baca tulis seperti permainan “Huruf Punggung Berantai” dan permainan “Acak Nama”.
  - 2) Permainan untuk merangsang kemampuan struktur seperti permainan “Tata Huruf”, “Tata Suku Kata” dan “Tiru Kata”
  - 3) Permainan untuk pengembangan kosakata seperti permainan “Tebak Nama”.
  - 4) Permainan untuk pengembangan Bersastra seperti permainan “Drama Jari-jari”.
- b. Permainan untuk merangsang kecerdasan logika-matematik yang meliputi permainan:
  - 1) Permainan untuk merangsang kecakapan berhitung seperti permainan “banyak Mana”, “Berapa Biji”, dan “Tebak Angka”.
  - 2) Permainan untuk merangsang kecakapan estimasi seperti permainan “TenggelamTerapung” dan “Meluap atau Tidak”.
  - 3) Permainan untuk pengenalan pola dan strategi seperti permainan “Mengisi pola” dan ‘Permainan meniru Pola”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan gambar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan perasaan gembira, spontan, tidak bertujuan

### **c. Manfaat Bermain Gambar**

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga ada ahli yang berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain (Tedjasaputra, Mayke S. 2001: 112). Penelitian para ilmuwan menunjukkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, misalnya membina hubungan sosial anak, menambah kosakata anak, dan menyalurkan perasaan-perasaan tertekan.

Tedjasaputra (2001: 39) menyatakan manfaat bermain bagi anak sangat banyak. Dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan akan memotivasi dan memacu gagasan seseorang tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan olah raga, dan menari. Bermain bermanfaat untuk:

#### **a. Mengembangkan aspek fisik**

Anak usia dini sebaiknya diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh. Hal ini akan membuat tubuh anak menjadi sehat dan kuat. Anggota tubuh juga mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak bisa menyalurkan energi yang berlebih sehingga anak tidak gelisah kalau anak harus duduk diam selama berjam-jam. Guru hendaknya bersikap bijaksana untuk tidak menuntut anak duduk diam terlalu lama untuk melakukan tugas tertentu. Di samping itu hendaknya guru kreatif merancang variasi kegiatan anak baik di dalam maupun di luar sehingga anak tidak bosan.



b. Mengembangkan motorik kasar dan motorik halus

Pada masa usia dini anak sudah mulai menggerak-gerakkan tangan dan kakinya untuk kepentingan dirinya. Seiring bertambahnya usia anak, gerakan anak mulai berkembang dari yang sederhana ke gerakan yang kompleks. Pada usia 4-5 tahun anak-anak sudah mulai menggunakan bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, binatang. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan dengan bermain. Salah satu contoh, misalnya anak yang lari untuk mengejar temannya. Pada awalnya anak belum terampil untuk berlari, tapi dengan bermain kejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya dan menjadi terampil berlari.

c. Mengembangkan aspek sosial

Dengan meningkatnya usia maka anak perlu belajar berpisah dengan ibunya, melalui permainan petak umpet anak diyakinkan bahwa perpisahan itu hanya sebentar saja.

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, bergiliran menggunakan permainan, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, dan mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan temannya. Anak juga belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, dan standar moral yang dianut oleh masyarakat.

d. Perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan sudah ada secara alamiah. Semua anak suka bermain, melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya dalam hidupnya sehari-hari. Sekaligus dapat memenuhi

kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Anak akan lega dan rileks karena memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan tegang, tertekan, dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya.

Dari kegiatan bermain bersama sekelompok temannya anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri positif serta mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerjasama dengan teman-teman, bersikap jujur, ksatria, murah hati, tulus, dan sebagainya.

e. Perkembangan Aspek Kognisi

Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak usia dini melalui bermain. Pada anak usia dini anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lainnya. Konsep-konsep dasar tersebut akan lebih mudah dikuasai anak lewat bermain. Lewat bermain anak merasa senang, tidak tertekan dan tanpa disadari ia sudah belajar.

f. Mengasah Ketajaman Penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan, perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya. Hal ini menjadikan anak aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif, tidak tanggap, tidak mau tahu terhadap kejadian-kejadian yang muncul di sekitarnya. Ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran anak usia dini sangat perlu dikembangkan

agar anak lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk- bentuk atau kata-kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak belajar membaca dan menulis di kemudian hari.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain diharapkan akan memotivasi dan memacu gagasan seseorang untuk menentukan cara memanfaatkan kegiatan bermain.

#### **4. Bermain Gambar sebagai Pengenalan Bahasa Asing bagi Anak Usia Dini**

Kosakata anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain gambar. Bermain gambar dapat merangsang kecerdasan bahasa anak melalui aktivitas identifikasi tulisan dalam konteks kata dan gambar. Selain itu, kecerdasan interpersonal anak terasah melalui kerjasama dalam kelompok.

Sebelum melakukan kegiatan, guru perlu menyiapkan segala peralatan yang digunakan dalam permainan. Peralatan tersebut antara lain gambar, tali dan lembar kegiatan anak serta lembar observasi. Secara ringkas bermain gambar tersebut dapat dinyatakan sebagai berikut:

a. Alat dan bahan

Susunan berbagai macam buah, sayuran, dan tanaman dan diberi tulisan bahasa asing dibawah gambar.

b. Ringkasan

Gambar diletakkan di tengah-tengah ruangan, guru memperlihatkan gambar dan menyebutkannya dalam bahasa Inggris. Anak menirukan kata yang diucapkan guru. Secara berkelompok anak lomba lari mengambil gambar sesuai perintah guru dalam bahasa Inggris. Anak yang sudah mengambil gambar dan segera menunjukkan

gambaranya sambil mengucap kata yang sesuai dengan gambar. Misalnya anggur disebut *grape* dan sebagainya.

c. Cara Bermain:

- 1) Anak dibagi dalam 3 kelompok misalnya A, B, dan C. kemudian anak diminta untuk berbaris rapi ke belakang.
- 2) Guru mengambil dan mengenalkan gambar pada anak. Guru menyebutkan kata dalam gambar.
- 3) Ajak anak mengulangi ucapan guru. Misalnya guru mengambil gambar apel guru mengucap '*apple*' dan anak diminta menirukan.
- 4) Anak diminta berlomba mengambil gambar sesuai yang disebut tadi yaitu "*apple*". Bagi anak yang betul dalam mengambil gambar beri komentar "*good*" dan bagi anak yang salah beri komentar "*No, tray again*" Setelah itu ganti dengan gambar yang lain misalnya *Orange*, *grape*, dan lain-lain. Kelompok yang paling banyak mengambil dan menyebutkan gambar dengan betul yang menang.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kosakata bermain gambar dapat lebih merangsang kecerdasan bahasa anak.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Di era globalisasi sekarang ini, kosakata bahasa Inggris PAUD Kuncup Mekar masih kurang. Hal ini disebabkan oleh banyak hal, di antaranya karena kurangnya pembelajaran bahasa Inggris pada Pendidikan Anak Usia Dini, latar belakang keluarga yang kurang mendukung penguasaan bahasa Inggris anak,

penerapan pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, serta penyajian bahan ajar bahasa Inggris yang kurang tepat karena menganggap bahasa Inggris belum perlu untuk dipelajari.

Kosakata bahasa Inggris anak usia dini perlu ditingkatkan melalui strategi tepat. Penelitian ini melakukan evaluasi dan observasi awal untuk mengetahui penyebab dan upaya untuk menemukan fakta-fakta yang dapat digunakan untuk melengkapi kajian teori yang ada dan untuk menyusun perencanaan tindakan yang tepat dalam upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran bermain gambar sebagai strategi penyampaian kosakata bahasa Inggris kepada anak. Pendekatan bermain gambar merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam penyampaian kosakata bahasa Inggris pada Anak Usia Dini, karena melalui bermain gambar pembelajaran menjadi lebih konkret sehingga anak dapat lebih termotivasi ikut aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris tanpa rasa tertekan atau rasa takut, bahkan anak menjadi lebih rileks dan *enjoy*. Dengan demikian kosakata bahasa Inggris tersebut akan mudah dihafal dan dipahami oleh anak.

#### **E. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bermain gambar dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini Kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro, Bayat, Klaten.

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007: 741). Metode berasal dari bahasa Yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas. Peneliti dan guru kelas bekerjasama dalam merancang suatu tindakan yang akan dilakukan. Penelitian ini memerlukan data. Idrus (2002: 83) memberikan pengertian data adalah segala keterangan (informasi) mengenai segala hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian.

Data yang dipakai dalam penelitian ini adalah data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merujuk pada data kualitas objek penelitian, yaitu ukuran data berupa non-angka tetapi satuan kualitas (misalnya istimewa, baik, buruk, tinggi, rendah, sedang dan lain-lain). Data kuantitatif merupakan data yang didominasi oleh angka. Data ini mempresentasikan satu ukuran kuantitatif dari objek yang diteliti dalam satuan tertentu (misalnya, panjang, lebar, berat, volume dan lain-lain). Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah peningkatan kosakata bahasa Inggris anak.

## **B. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian ini adalah kosakata bahasa Inggris melalui bermain bergambar. Kosakata bahasa Inggris adalah sesuatu ucapan yang diucapkan seseorang dalam pembicaraan guna mengetahui dan mengerti apa makna yang sebenarnya. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara spontan dan rasa gembira, tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, mengaktifkan anak, memiliki hubungan yang sistemik dengan hal-hal di luar bermain sebagai interaksi anak dengan lingkungannya.

## **C. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah sejumlah individu yang akan menjadi sasaran generalisasi dari sampel penelitian (Arikunto, 2006). Sedangkan sampel menurut Sugiyono (2005: 116) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut.

Populasi dan sampel penelitian ini adalah 29 siswa Kelompok B PAUD Kuncup Mekar, Wiro, Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013 dengan jumlah siswa 20 terdiri dari laki-laki 12 dan perempuan 7.

## **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan. Pembuatan instrumen disusun sebelum penelitian terjun ke lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi peningkatan kosakata bahasa Inggris. Prosedur penyusunan dan pengisiannya sebagai berikut:
  - a. Menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Inggris.

- b. Menjabarkan indikator ke dalam butir amatan yang menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan anak ketika melaksanakan kegiatan. Butir amatan dari penjabaran indikator dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Butir Amatan Lembar Observasi Meningkatkan Kosakata bahasa Inggris Anak Usia Dini melalui Bermain Gambar

No	Indikator	Butir Amatan	Jumlah
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.</li> <li>Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.</li> <li>Anak dapat mengingat/menghafal kata dalam bahasa Inggris.</li> </ul>	3
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.</li> <li>Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.</li> <li>Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.</li> </ul>	3
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.</li> <li>Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.</li> </ul>	2
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menyimak pesan kosakata bahasa Inggris dengan benar.</li> <li>Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.</li> </ul>	2
Jumlah			10

- c. Menentukan butir amatan dengan pemberian skor dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = jika anak bisa tanpa bantuan

3 = jika anak bisa dengan bantuan awalan

2 = jika anak bisa dengan bantuan meniru teman



1 = jika anak tidak mencoba

- d. Membuat lembar observasi yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan setiap melakukan tindakan. Adapun lembar observasi ini terdiri dari nama siswa, kelompok/semester, indikator, butir amatan, jumlah butir amatan yang mampu dilakukan. Lembar observasi dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Lembar Observasi Meningkatkan kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini melalui Bermain Gambar

Nama anak: \_\_\_\_\_

Kelompok/Semester: \_\_\_\_\_

No	Indikator	Butir Amatan	Deskriptor Butir Amatan											
			Pra siklus				Siklus I				Siklus II			
			Minggu				Minggu				Minggu			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Meniru kan dan membedakan kembali bunyi/ suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris. 2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris. 3. Anak dapat mengingat /menghafal kata dalam bahasa Inggris.												
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris. 5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris. 6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.												
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris. 8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.												
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakata bahasa Inggris dengan benar. 10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.												
Jumlah														

- e. Melakukan pencatatan hasil observasi dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom.
2. Lembar pedoman observasi meningkatkan kosakata bahasa Inggris Anak Usia Dini melalui bermain gambar. Prosedur penyusunan dan pengisiannya sebagai berikut:
- a. Menentukan komponen kegiatan pembelajaran yang akan diamati, yaitu saat pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran.
  - b. Menjabarkan setiap komponen ke dalam aspek-aspek kegiatan yang dilakukan guru saat melakukan pembelajaran.

#### **E. Teknik Pengambilan Data**

Data yang diambil disini adalah data tentang kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan:

##### **1. Metode Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaya, 2009:86). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat pada subyek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar siswa di kelas. Observasi yang dilakukan meliputi observasi tentang proses pembelajaran bahasa Inggris, keaktifan siswa serta penguasaan kosakata bahasa Inggris anak setelah pembelajaran dengan pendekatan bermain gambar.

## 2. Wawancara dan diskusi

Wawancara dan diskusi dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu (Wina Sanjaya, 2009: 96). Wawancara dan diskusi dilakukan setelah dan atas dasar hasil pengamatan di kelas maupun kajian dokumen. Wawancara dan diskusi dengan teman sejawat dilaksanakan setelah melakukan pengamatan pertama terhadap kegiatan pembelajaran, yang dimaksud untuk memperoleh informasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Dari wawancara pengamatan dan kajian dokumen yang telah dilakukan diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada berkenaan dengan pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

## 3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah didokumentasikan (Mulyasa, 2009: 69). Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama siswa Kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro, Bayat, Klaten. Dokumentasi juga berupa foto tindakan penelitian, yaitu rekaman proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan pendekatan bermain gambar.

Data yang dikumpulkan dan dicatat dalam penelitian perlu dijamin pemantapan dan kebenarannya, maka dipilih dan ditentukan cara-cara yang tepat untuk mengembangkan validitas data yang diperolehnya. Dalam penelitian ini akan digunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data

yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut (Moleong, 2009: 330).

Penelitian ini menggunakan triangulasi penyelidikan dengan jalan memanfaatkan peneliti atau penguatan untuk pengecekan kembali derajat kepercayaan data antara guru kelas Kelompok B1, kepala sekolah, dan rekan sejawat yang berdiskusi setelah pengumpulan data agar kesimpulan yang diambil lebih valid.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan teknik yang digunakan menganalisis data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan (Arikunto Suuharsimi, 2007: 104). Pada Penelitian Tindakan Kelas ini digunakan analisis berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Analisis data dari hasil observasi terhadap guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran digunakan untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan tindakan yang dapat diambil pada siklus berikutnya. Analisis data terhadap anak dilakukan beberapa tahap sebagai berikut (Mulyasa, 2009: 101)

1. Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan.
2. Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kosakata bahasa Inggris melalui bermain gambar yang terdiri nomor, nama anak, nomor butir amatan dan jumlah skor. Tabulasi skor dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut:
3. Menghitung persentase peningkatan kosakata bahasa Inggris anak melalui bermain gambar, dengan cara sebagai berikut:
  - a. Persentase pencapaian kemampuan =

$$\frac{\text{Jumlah skor amatan yang dicapai tiap anak}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

b. Skor maksimum = Skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan.

$$\text{Skor maksimum} = 4 \times 10 = 40$$

c. Hasil persentase diisikan pada Tabel tabulasi pada kolom (%).

4. Membandingkan hasil persentase pencapaian pada setiap anak dengan persentase keberhasilan pada setiap Siklus yang telah ditentukan peneliti.

Penelitian pada setiap Siklus akan berhasil jika anak sudah mencapai persentase yang telah ditentukan pada setiap siklusnya. Adapun hasil perbandingan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Lembar Perbandingan Hasil Persentase Pencapaian Setiap Anak Dengan Persentase Keberhasilan

No	Nama Anak	Persentase pencapaian	Persentase keberhasilan	Status pencapaian
1				
2				
3				
dst				

Keterangan:

- Persentase pencapaian: diperoleh dari perhitungan persentase peningkatan kosakata bahasa Inggris melalui bermain gambar pada masing-masing anak.
- Persentase keberhasilan: diperoleh dari presentase minimal yang harus dicapai anak pada setiap siklusnya.
- Status pencapaian: diperoleh dari perbandingan antara skor maksimum setiap siklus dan persentase pencapaian setiap anak, dengan ketentuan sebagai berikut:
  - 1) S: Sudah mencapai, jika hasil persentase pencapaian  $\geq$  persentase keberhasilan.
  - 2) B: Belum mencapai, jika hasil persentase pencapaian  $\leq$  persentase keberhasilan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Diskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di PAUD Kuncup Mekar Wiro, Bayat, Klaten. Sekolah ini terletak di Desa Wiro, Kelurahan Bayat, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten. PAUD ini berdiri pada tahun 2002. PAUD ini mempunyai luas tanah kurang lebih 480 m<sup>2</sup>, dengan luas bangunan kurang lebih 170 m<sup>2</sup>.

Lingkungan sekitar PAUD Kuncup Mekar sangat mendukung proses pembelajaran, dalam arti tidak terletak di lingkungan yang ramai dan bising. Lingkungan sekolah terasa nyaman dan segar karena banyak tanaman dan halaman yang luas untuk bermain anak maupun untuk pembelajaran di luar kelas.

##### **a. Visi**

Berkembang menjadi pribadi yang berakhlak mulia, cerdas, ceria, kreatif, dan berbudi pekerti yang luhur.

##### **b. Misi**

- 1) Membantu mengembangkan potensi diri anak dengan memperhatikan keunikan mereka.
- 2) Menstimulasi anak dengan bermain agar dapat bereksplorasi dan inovatif.
- 3) Membantu mewujudkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, psikis, emosional, dan spiritual yang seimbang pada anak.
- 4) Membantu anak didik menjadi anak yang sehat, cerdas, ceria, terampil, dan kreatif.

c. Tujuan

- 1) Mendidik manusia berakhlak mulia, cakap, percaya diri sendiri, dan berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.
- 2) Membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak.
- 3) Mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan intelektual, fisik, emosional, moral, dan agama.
- 4) Mengembangkan benih-benih keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT sedini mungkin.

**2. Sarana dan Prasarana**

a. Jumlah Ruangan

Ruang kelas berjumlah dua ruangan dalam kondisi baik. Satu Kelas untuk Kelompok A dan satu kelas untuk Kelompok B. Tiap-tiap kelas didesain khusus dan dihiasi dengan gambar maupun hasil kerajinan yang menarik dan mengandung nilai edukatif. Hal ini bertujuan agar anak tidak bosan dan merasa senang di sekolah. Di ruang kelas ada satu lemari, dan dua loker. Lemari untuk menyimpan administrasi guru. Satu loker untuk menyimpan buku-buku anak dan satu loker lagi untuk menyimpan alat-alat peraga. Di ruang kelas juga ada meja, dan kursi guru, papan tulis, meja, dan kursi anak.

- b. Kantor yang berjumlah satu dengan kondisi baik untuk ruang kepala sekolah dan guru.
- c. Halaman yang luas dan masih banyak tanaman sehingga sekolah terasa sejuk dan dilengkapi dengan alat permainan *out door* seperti: ayunan, papan luncur, bola panjat, papan titian, dan lain-lain.

- d. Kamar mandi/WC dalam kondisi baik dan bersih.
- e. Dapur dan gudang dalam keadaan bersih dan baik.

### 3. Sumber Daya Manusia

PAUD Kuncup Mekar ini dipimpin oleh Ibu Maria Suparmi, A.Ma, mulai 1 September 2010 PAUD ini dipimpin oleh Ibu Maria Suparmi, A.Ma. yang dibantu oleh empat orang guru dan satu penjaga sekolah yang merangkap tenaga kebersihan. Adapun daftar nama guru beserta pendidikannya sebagai berikut:

Tabel 4. Daftar Guru PAUD Kuncup mekar Wiro Bayat, Klaten

No	Nama	Tempat Tanggal Lahir	Jabatan	Pendidikan
1	Suci Marginingsih	Klaten, 24-11-1964	Kepsek	SMA
2	Andarita Ratih Prastama	Klaten, 15-08-1987	Guru	SMA
3	Rafiqah Prasetyaningsih	Klaten, 01-07-1990	Guru	SMA
4	Erny Susiyanti	Klaten, 17-12-1986	Guru	SMA

Sekolah ini mengalami peningkatan dilihat dari jumlah anak didik yang meningkat setiap tahunnya, terutama dua tahun terakhir ini, yaitu pada Tahun Ajaran 2011/2012 mempunyai murid 39, sedangkan tahun ajaran 2012/2013 anak didik berjumlah 49 anak didik.

### 4. Karakteristik Anak Didik di PAUD “Kuncup Mekar”

Anak didik PAUD “Kuncup Mekar” pada Tahun Ajaran 2011/2012 secara keseluruhan berjumlah 39 anak. Anak-anak tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu Kelompok A dan B asing-masing kelas diampu oleh dua orang guru.

Karakter dan kemampuan anak di PAUD “Kuncup Mekar”, khususnya Kelompok B sebagai subyek penelitian ini sangat beraneka ragam. Hal ini disebabkan oleh latar belakang, tempat tinggal, dan kondisi keluarga yang beraneka ragam pula. Sebagian besar anak didik di kelas ini berusia 5-6 tahun. Mereka berasal dari keluarga kalangan ekonomi menengah.



## **B. Refleksi Awal**

### **1. Pra Siklus**

Pembelajaran di PAUD Kuncup Mekar memadukan kurikulum Diknas. Aspek yang dikembangkan meliputi beberapa pengembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik (yang meliputi motorik kasar dan motorik halus), kognitif (terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk ukuran, warna, dan pola, serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf), bahasa (terdiri dari menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan), sosial emosional, dan kemandirian.

Adapun bidang pengembangan bahasa termasuk di dalamnya adalah bahasa Indonesia, bahasa Arab, dan bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris di PAUD Kuncup Mekar masih terbatas pada kosakata dan kalimat-kalimat pendek yang diucapkan sehari-hari seperti: *“Good Morning!”*, *“How are you?”* dan lain-lain. Metode yang digunakan biasanya berupa tanya jawab dan menirukan kembali kosakata yang sudah diucapkan guru. Pembelajaran bahasa Inggris belum menggunakan media atau alat peraga. Guru hanya mengucapkan kosakata bahasa Inggris lalu anak diminta menirukan.

Pada umumnya anak berminat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, namun sebagian anak ada yang kurang berminat. Mereka beranggapan bahwa bahasa Inggris itu sulit, di rumah belum dikenalkan dan diajarkan. Mereka mengenal bahasa Inggris pertama kali di sekolah dengan metode tanya jawab dan tanpa menggunakan alat peraga maupun media.

Penulis melakukan pembelajaran bahasa Inggris pra siklus pada hari Senin, 4 Maret 2013, hal ini dilakukan untuk mengetahui penguasaan bahasa Inggris anak di

Kelompok B. Peneliti memulai pembelajaran bahasa Inggris dengan mengajak anak-anak untuk bernyanyi “tepuk *the best*”. Beberapa anak sudah dapat mengikuti, beberapa anak baru hafal sebagian, bahkan ada juga anak yang diam tidak terlibat dalam pembelajaran. Kemudian peneliti mengajukan beberapa kosakata dalam bahasa Indonesia dan menanyakan bahasa Inggrisnya kepada anak-anak. Beberapa kata bisa dijawab dengan benar oleh anak seperti kata “*the*”, dan “*best*”. Hal ini menurut perkiraan peneliti karena kosakata tersebut sudah familiar bagi anak dan kosakatanya pendek, sehingga anak mudah mengingat kosakata tersebut. Meskipun ada juga beberapa kosakata yang dijawab kurang tepat oleh anak seperti kata *watermelon*, *jack fruit*, dan *avocado*. Kosakata tersebut hanya bisa dijawab oleh 17 dari 20 anak di Kelompok B. Dari hasil observasi tersebut diketahui daya tangkap anak terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris mencapai 50,52%.

Peneliti mengamati anak-anak yang belum begitu fokus pada pembelajaran bahasa Inggris pada proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Peneliti perlu mendiskusikan dengan teman sejawat langkah apa yang perlu diambil untuk pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara, peneliti dan teman sejawat perlu mengambil langkah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris dan peningkatan kosakata bahasa Inggris. Peneliti dan sejawat sepakat untuk melaksanakan tindakan Siklus I Pertemuan Pertama pada hari Senin 18 Maret 2013.

### **C. Analisis Pencarian Fakta**

Pencarian fakta dilakukan melalui diskusi dan wawancara dengan kepala sekolah dan anak Kelompok B PAUD Kuncup Mekar, Wiro, Bayat, Klaten.

Wawancara dengan kepala sekolah dilakukan pada hari Jum'at tanggal 4 Maret 2013 di PAUD Kuncup Mekar.

Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara, peneliti dan teman sejawat perlu mengambil langkah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris dan peningkatan kosakata bahasa Inggris. Peneliti dan sejawat sepakat untuk melaksanakan tindakan Siklus I Pertemuan Kesatu pada hari Senin, 15 Maret 2013.

Tindakan yang akan dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris terutama mengajarkan kosakata bahasa Inggris melalui bermain gambar. Selama ini pembelajaran dilakukan dengan metode tanya jawab dan menirukan ucapan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah diperoleh data bahwa sebagian besar anak kurang tertarik belajar bahasa Inggris dan masih banyak yang mengalami kesulitan belajar bahasa Inggris.

Hasil pembelajaran Pra Siklus yang dilakukan di kelas B PAUD Kuncup Mekar pada hari Senin, 18 Maret 2013 diperoleh hasil daya tangkap anak terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris mencapai 50,52%. Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam pembelajaran ini adalah 75%. Jika hasil pembelajaran bahasa Inggris dibandingkan dengan indikator keberhasilan, belum mencapai angka yang telah ditetapkan. Maka pembelajaran pada Pra Siklus belum berhasil.

#### **D. Deskripsi Pelaksanaan Siklus**

##### **1. Siklus I**

###### **a. Perencanaan Tindakan**

Perencanaan tindakan dilakukan pada hari Selasa tanggal 4 Maret 2013 di PAUD Kuncup Mekar. Pada kesempatan tersebut peneliti berdiskusi dengan sejawat

terutama kegiatan yang akan dilakukan pada Siklus I. Hal-hal yang didiskusikan antara lain; (1) peneliti menyamakan persepsi dengan sejawat mengenai penelitian yang akan dilakukan, (2) peneliti mengusulkan pembelajaran bahasa Inggris melalui bermain gambar, (3) peneliti mengusulkan perencanaan pembelajaran berupa RBP (Rencana Bidang Pengembangan) dan sejawat menyetujui, (4) peneliti mengusulkan observasi sebagai instrumen penilaian peningkatan kosakata bahasa Inggris dan (5) menentukan jadwal pelaksanaan tindakan. Pada waktu diskusi disepakati bahwa peneliti sebagai pelaksana tindakan dan teman sejawat sebagai observer. Alokasi waktu di setiap pertemuan selama 30 menit. Adapun tindakan pada Siklus I akan dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan. Pertemuan Pertama pada hari Senin tanggal 18 Maret 2013, Pertemuan Kedua hari Rabu tanggal 20 Maret 2013, dan Pertemuan Ketiga hari Jum'at tanggal 22 Maret 2013.

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan pada Siklus I, yaitu:

- 1) Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris yaitu gambar-gambar yang didownload dari internet lalu dikemas dan dirapikan sebagai alat peraga, dan selanjutnya peneliti membuat kartu gambar untuk permainan "Lomba mengambil gambar."
- 2) Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan menyanyikan lagu "Assalamualaikum".
- 3) Peneliti mengkomunikasikan aturan permainan pada anak-anak tentang kegiatan bermain mengambil gambar di halaman sekolah.
- 4) Peneliti memberikan apersepsi tentang macam-macam buah-buahan.

- 5) Peneliti memperlihatkan gambar satu per satu sambil mengucapkan kosakatanya dalam bahasa Inggris.
- 6) Peneliti meminta anak untuk menirukan kosakata bahasa Inggris yang diucapkan guru sambil menunjukkan gambarnya.
- 7) Peneliti membagi anak dalam empat kelompok dan setiap kelompok ditempatkan di depan lajur yang sudah disiapkan sebelumnya. Empat orang anak disuruh lomba mengambil gambar sesuai perintah peneliti dengan bahasa Inggris “*orange*”. Anak yang sudah mendapatkan gambar tersebut segera menunjukkan ke atas sambil mengucapkannya dengan kosakata bahasa Inggris “*orange*”. Anak yang betul mengambil gambar dan mengucapkannya dengan tepat diberi pujian “*good job*” sementara anak yang masih salah dimotivasi “*no, try again*”. Dalam kegiatan ini peneliti dan sejawat mengamati anak yang betul mengucapkan kosakatanya dalam bahasa Inggris, kemudian mencatatnya dalam lembar observasi yang sudah disiapkan.
- 8) Kegiatan penutup berupa *review*/mengulang lagi kosakata yang telah dipelajari.
- 9) Peneliti menutup pembelajaran dengan bernyanyi “*see you later*”, berdoa setelah melakukan kegiatan kemudian salam.

Secara umum proses pembelajaran pada Siklus I seperti yang tersebut di atas, akan tetapi pada setiap pertemuan peneliti mengganti kosakata yang lain agar jumlah kosakata bahasa Inggris anak bertambah. Adapun variasi pada setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

- 1) Pada Pertemuan Pertama Siklus I peneliti memperkenalkan lima gambar buah-buahan. Lima gambar tersebut adalah *apple*, *banana*, *mango*, *orange* dan *grape*.

- 2) Pertemuan Kedua Siklus I kegiatan sama dengan pertemuan pertama, hanya saja peneliti memberikan variasi pada gambar buah yang lain yaitu *watermelon*, *avocado*, *starfruit*, *jackfruit*, dan *pineapple*. Hal ini dimaksudkan untuk menambah kosakata bahasa Inggris anak.
- 3) Pada Pertemuan Ketiga Siklus I kegiatan divariasikan dengan bentuk permainan pesan berantai dengan lima kosakata sayur-sayuran.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, tindakan pada siklus pertama dimulai pada hari Senin tanggal 18 Maret 2013. Pembelajaran ini berlangsung selama 30 menit yaitu dari pukul 08.30- 09.00 wib.

Pada Pertemuan Pertama, peneliti masuk ke ruang Kelas B tempat anak-anak belajar. Peneliti memberi penjelasan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti mengkomunikasikan tentang peraturan belajar bahasa Inggris dengan bermain gambar.

- Peneliti : Selamat pagi anak-anak...assalamualaikum wr.wb
- Anak-anak : Wa'alaikumsalam wr.wb.
- Peneliti : Nah, anak-anak hari ini kita akan belajar bahasa Inggris sama bu guru dengan bermain gambar siapa yang senang? Siapa yang ingin ikut bermain gambar?
- Anak-anak : Aku....aku.... aku ikut, aku senang bu guru.
- Peneliti : Iya, anak hebat semua, tapi ingat nanti kalau bermain dengan gambar anak-anak harus rapi, taat pada bu guru, boleh tidak

berlari-larian? Boleh tidak cerita sendiri dan tidak memperhatikan?

Anak-anak : Tidak boleh bu guru...

Peneliti : Oke kalau begitu kita sekarang akan mulai belajar. *Are you ready?*

Anak-anak : *Yes...we are*

Setelah memberikan penjelasan peneliti mengkondisikan anak agar siap untuk belajar dan merasa nyaman dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui bermain gambar.

Kegiatan awal dibuka dengan salam dan dilanjutkan membaca doa sebelum belajar kemudian anak diajak menyanyi lagu “*the best*”. Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan belajar bahasa Inggris akan dilakukan dengan bermain gambar. Peneliti menunjukkan gambar buah-buahan yang ada tulisan bahasa Inggrisnya. Peneliti menunjukkan gambar satu per satu sambil menyebutkan dalam bahasa Inggris. Anak disuruh menirukan beberapa kali sampai lima gambar yang ditunjukkan oleh peneliti. Anak lalu di suruh berlomba lari sambil mengambil gambar buah yang sudah disiapkan peneliti. Bagi anak yang sudah sampai garis finis lalu anak menunjukkan gambar yang diambil dan menyebutkan kosakatanya sesuai perintah guru.

Peneliti : Sebelum kita mulai belajarnya, kita berdoa dulu ya. Yuk tangan dilipat yang rapi dan seterusnya. *Let's start our lesson by saying basmallah* (mari kita mulai belajar hari ini dengan bacaan basmallah).

Anak-anak : Bismillahirrahmaanirrahim

Peneliti : Anak-anak bu guru hari ini membawa gambar, coba tebak kira-kira gambar apa ya? Warnanya macam-macam, rasanya enak, dan biasanya anak-anak suka?

Anak-anak : Makanan bu guru, buah bu guru.

Peneliti : Tepat sekali, ini gambar buah-buahan. Siapa yang suka buah-buahan?

Anak-anak : Aku suka.... aku suka....

Peneliti : Siapa yang ingin melihat gambarnya dan siapa yang bisa menyebutkan nama buahnya? Buah apa saja ya?

Anak-anak : Aku bu guru, itu buah apel, pisang, jeruk, anggur, mangga.

Peneliti : Bagus sekali anak-anak ternyata pintar-pintar. Nah sekarang bu guru mau mengajarkan anak-anak belajar bahasa Inggris melalui bermain gambar. Sebelumnya bu guru akan memperlihatkan dan menyebutkan nama buah-buahan dengan bahasa Inggris, anak-anak menirukan ya!

Anak-anak : Ya bu guru.

Peneliti : Guru menunjukkan gambar lalu menyebutkan “*apple*” “*orange*”, “*grape*”, “*banana*”, “*mango*” coba ditirukan ! seterusnya sampai 5 kata.

Anak-anak : “*Apple*”, *orange*, *grape*, dan seterusnya....

Peneliti : Bagus, karena kalian sudah bisa menirukan saatnya kita bermain lomba mengambil gambar. Ayo kita ke halaman!



Anak-anak ; Ya bu, aku ikut....aku ikut...

Peneliti : Untuk putaran pertama yang berlomba Adventine Cherly Maharani, Rama Zainal Mustaya, Angelita Khairija Ramadhani dan Aqni Pratista. *Put the picture orange* (coba ambil gambar jeruk). Ayo..ayo.

Adventine Cherly Maharani berlari kencang dan dapat mengambil dan menunjukkan gambar lalu menyebutkan “orange” dengan lantang.

Peneliti : “*Good job*” bagus Cherly! *Come on* Rama kamu pasti bisa.

Pada akhir pembelajaran peneliti melakukan *review*, mengajukan pertanyaan kelima kosakata tersebut dan anak yang betul menjawabnya dengan tunjuk jari. Dalam proses pembelajaran tersebut peneliti dan teman sejawat melakukan observasi tentang anak-anak yang bisa menguasai bahasa Inggris dan benar pengucapannya, kemudian dicatat pada lembar observasi.

Paparan tersebut di atas merupakan proses pembelajaran pada Siklus I Pertemuan Pertama. Sebagaimana yang telah direncanakan, secara garis besar proses pembelajaran seperti yang telah disebutkan di atas. Pada setiap pertemuan peneliti dan teman sejawat sepakat untuk memberikan variasi agar anak-anak tidak merasa bosan dan suasana kelas lebih menyenangkan. Pada Siklus I Pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 20 Maret 2013, peneliti mencoba memvariasikan dengan kegiatan bermain lomba mengambil gambar namun gambarnya diganti jenisnya. Pada pertemuan sebelumnya buah apel, jeruk, mangga, semangka, pisang kemudian di tambah anggur, alpukat, blimbing, nanas, nangka. Sehingga kosakata bertambah menjadi 10 kosakata, kemudian anak diberi pertanyaan dan anak menjawab dengan satu per satu. Untuk menambah motivasi

anak belajar bahasa Inggris peneliti memberikan *reward* berupa stempel gambar buah-buahan. Pada Siklus I Pertemuan Ketiga berdasarkan kesepakatan dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 22 Maret 2013, Peneliti mengajak anak-anak untuk bermain pesan berantai. Kosakata ditambah 5 kosakata yaitu nama-nama sayuran wortel, tomat, buncis, kubis, kentang. Peneliti dan teman sejawat melakukan *review* yaitu dengan metode tanya jawab kepada anak-anak satu persatu. Untuk menambah motivasi anak belajar guru memberikan stempel gambar tanaman.

### **c. Observasi**

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengetahui penguasaan bahasa Inggris, semangat, keaktifan, minat, dan motivasi anak didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris melalui bermain gambar. Dalam kegiatan ini peneliti dibantu oleh kolaborator yaitu teman sejawat di PAUD Kuncup Mekar. Observasi ini berpedoman pada pedoman observasi yang berbentuk *checklist*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan teman sejawat diperoleh data sebagai berikut: (1) Sebagian besar anak tertarik dan antusias mengikuti kegiatan bermain lomba mengambil gambar, (2) Ada beberapa anak yang mengikuti pembelajaran namun terlebih dahulu harus dimotivasi guru karena anak ingin diperhatikan, (3) Waktu Pertemuan Pertama dan Kedua masih kurang karena anak senang dan ingin bermain lagi, (4) Hasil observasi penguasaan kosakata bahasa Inggris anak telah menunjukkan peningkatan yaitu dari tahap pra tindakan 50,52 %, pada Siklus I mencapai 62,63%, dan (5) Hasil observasi penguasaan bahasa Inggris anak juga menunjukkan bahwa ada empat anak yang mendapatkan nilai tinggi, sedangkan poin terendah ada satu anak.

#### **d. Analisis dan Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan teman sejawat melakukan analisis terhadap proses pembelajaran dan penguasaan bahasa Inggris anak. Analisis ini dilakukan oleh peneliti dan sejawat dengan cara berdiskusi, mengevaluasi pembelajaran yang telah dilalui, serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu guru dan teman sejawat juga berpedoman pada hasil observasi penguasaan bahasa Inggris anak melalui pedoman observasi.

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa: (1) Sebagian besar anak tertarik, antusias, dan bersemangat mengikuti kegiatan bermain gambar, hal ini sesuai dengan teori para ahli bahwa dunia anak adalah dunia bermain, (2) Guru kurang dapat membagi perhatiannya pada anak karena terdapat anak yang terus meminta perhatian, (3) Kurangnya waktu pada saat lomba mengambil gambar, ini menunjukkan anak senang dengan kegiatan fisik, (4) Sudah ada peningkatan kosakata bahasa Inggris anak jika dibandingkan dengan penguasaan sebelum tindakan, akan tetapi hasil tersebut belum maksimal, ini berarti bahwa peneliti perlu memperbaiki proses pembelajaran, (5) Peningkatan kosakata bahasa Inggris anak didik dalam satu kelas kurang merata, ada anak yang mempunyai kemampuan lebih dan ada anak yang mempunyai kemampuan yang masih rendah, (6) Ada kosakata yang mudah diingat anak dan ada kosakata yang sukar diingat anak. Dari hasil analisis tersebut peneliti dan sejawat merasa bahwa hasil penelitian tersebut belum maksimal. Oleh sebab itu peneliti dan sejawat membuat perencanaan untuk tindakan pada siklus berikutnya.

## **2. Siklus II**

### **a. Perencanaan Tindakan**

Proses pembelajaran bahasa Inggris yang telah dilakukan pada Siklus I pada umumnya sudah cukup baik, namun belum memnuhi indikator keberhasilan yaitu 75%. Masih ada anak yang kurang memuaskan penguasaan bahasa Inggrisnya. Untuk mengatasi kekurangan pada Siklus I, maka pada hari Sabtu, 23 Maret 2013 peneliti dan sejawat merencanakan tindakan pada Siklus II. Siklus II ini direncanakan 2 kali pertemuan. Pertemuan Pertama, Senin, 25 Maret 2013, dan Pertemuan Kedua Rabu, 27 Maret 2013.

Peneliti dan teman sejawat setelah melakukan diskusi, bersepakat melakukan beberapa hal yang sebaiknya dilakukan dalam pembelajaran. Hal-hal tersebut yaitu: (1) peneliti memaksimalkan tindakan yaitu lebih berinteraksi dengan anak didik, memberi motivasi, balikan, dan penguatan, (2) Agar anak tidak bosan, tema dikembangkan lagi menjadi sub tema macam-macam tanaman seperti buah dan sayuran, serta bagian-bagian tanaman. (3) Adanya anak yang kurang memperhatikan pelajaran dan adanya anak yang meminta tugas maka peneliti bermaksud memberikan tugas menghubungkan dan menebalkan tulisan, (4) Waktu bermain kurang sehingga belum semua anak dapat kesempatan untuk bermain gambar jadi peneliti menambah jam pertemuan menjadi 45 menit, (5) Untuk mengatasi kurang meratanya penguasaan bahasa Inggris peneliti berusaha memberi kesempatan bermain yang merata kepada anak (semua anak dilibatkan), peneliti juga memberikan *reward* kepada anak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya dengan jumlah porsi yang berbeda, dan (6) Ada kosakata yang mudah diingat anak dan ada kosakata yang susah diingat anak, untuk mengatasi kosakata yang susah

diingat, kosakata tersebut diulang beberapa kali baik pada saat pembelajaran maupun pada saat *review*.

Urutan tindakan yang telah direncanakan dan akan diterapkan pada Siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mempersiapkan peralatan dan media pembelajaran.
- 2) Peneliti mengkondisikan anak agar siap untuk belajar.
- 3) Peneliti membuka pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam.
- 4) Tanya jawab tentang kosakata yang sudah diajarkan pada pertemuan yang lalu.
- 5) Peneliti memberikan tentang apersepsi.
- 6) Peneliti menunjukkan gambar macam-macam sayuran dan bagian-bagian tanaman dan mengucapkannya kedalam bahasa Inggris yang tepat.
- 7) Peneliti memberi kesempatan pada anak untuk mendengarkan lalu menirukan ucapannya.
- 8) Peneliti mengajak anak bermain lomba mengambil gambar sesuai perintahnya.
- 9) Pemberian tugas berupa lembar kerja.
- 10) Pada anak-anak mengerjakan lembar tugas satu per satu anak dipanggil untuk mengucapkan kosakata yang sudah diajarkan.
- 11) Peneliti memberi *reward* kepada anak.
- 12) Peneliti mengulang lagi mengucapkan kosakata yang diajarkan pada pertemuan yang lalu dan pertemuan hari ini.
- 13) Peneliti menutup pembelajaran dengan menyanyi lagu “*Carrot*”, berdoa, dan salam.

Secara umum, pembelajaran pada Siklus II seperti tersebut di atas. Sama proses pembelajaran pada Siklus I, setiap pertemuan pada Siklus ke II ini, juga diberi

sedikit variasi agar anak tidak bosan dan suasana lebih menyenangkan. Adapun variasi setiap pertemuan adalah menambah jumlah kosakata dengan gambar yang menarik dan kegiatan yang bervariasi, Lembar kerja yang digunakan pada setiap pertemuan juga disajikan dengan gambar yang berbeda. Pada Pertemuan Pertama dilakukan/diadakan lomba mengambil gambar dan menebalkan tulisan bahasa Inggris yang benar sesuai dengan gambar, sedang Pertemuan Kedua bermain pesan berantai dan menghubungkan tulisan dengan gambar yang sesuai.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, maka peneliti dan sejawat melaksanakan pada Siklus II. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dimulai pada hari Senin, 25 Maret 2013 di PAUD Kuncup Mekar Wiro, Bayat, Klaten. Pembelajaran berlangsung selama 45 menit yaitu mulai pukul 07.30 wib sampai pukul 08.15 wib.

Peneliti pada awalnya mengkondisikan anak agar siap untuk belajar. Peneliti mengatur tempat duduk anak agar semua anak dapat melihat gambar dengan jelas dan kemampuan anak merata. Peneliti memulai pembelajaran bahasa Inggris dengan salam, berdoa, dan bernyanyi. Sebelum menyampaikan materi peneliti mengulang materi pada pertemuan yang lalu yakni tentang *"Fruits and vegetables"*. Setelah mengulas kosakata tentang *vegetables*, peneliti memberikan apersepsi tentang bagian-bagian tanaman. Adapun gambaran dialog antara peneliti dengan anak adalah sebagai berikut:

Peneliti : *Assalamu'alaikum wr.wb, good morning every body and how are you?* dan seterusnya.....

- Anak-anak : *Wa'alaikum salam wr wb, just fine.....*
- Peneliti : Bertemu lagi dengan Bu Rafiqah, Masih ingat tidak gambar buah dan sayur yang kemarin diajarkan Bu guru?
- Anak-anak : Masih bu....
- Peneliti : Ok. Hebat. *Fruit in English?* wortel *in English?* tomat *in English?* dan seterusnya ....
- Anak-anak : *Carrot, tomato* dan seterusnya ....
- Peneliti : Wah hebat sekali, hari ini kita akan belajar masih tentang sayuran, sayuran apa lagi yang anak-anak sukai?
- Anak-anak : Buncis, bayam, terong dan seterusnya ....
- Peneliti : Sayuran bahasa Inggrisnya apa ya? Yuk kita lihat di gambar dan tirukan. Sayuran *in English Vegetables*, kentang *in English potato* dan seterusnya .....
- Anak-anak : *Vegetables, potato, carrot etc....*

Setelah peneliti memulai pembelajaran dan memberikan apersepsi, peneliti menunjukkan gambar sayuran dan mengucapkannya dalam bahasa Inggris dengan sub tema “*Vegetables*”. Peneliti menyuruh anak memperhatikan gambar lalu menirukan ucapan guru berulang-ulang, satu kosakata minimal diulang sebanyak tiga kali dan anak-anak menirukannya.

- Peneliti : *Anak-anak* tadi kita sudah melihat gambar sayuran, apa saja tadi sayuran yang ada?
- Anak-anak : wortel, kentang, mentimun, dan seterusnya ....

Peneliti : Ok. Wortel *in English*, kentang *in English*, Mentimun *in English etc...*

Anak-anak : *Carrot, potato, cucumber etc....*

Peneliti : Hebat semua anak-anak. Sekarang anak-anak mau diajak lomba berlari mengambil gambar.

Peneliti : Bagus, karena anak-anak sudah bisa menirukan saatnya kita bermain lomba mengambil gambar. Kita buat empat kelompok ya.

Anak-anak : Ya bu, aku ..aku

Peneliti : Untuk putaran pertama yang berlomba Cherly, Rama, Angelita, dan Aqni. *Put the picture potato* (coba ambil kentang). Ayo...ayo...

Adventine Cherly berlari kencang dan dapat, mengambil dan menunjukkan gambar lalu menyebutkan "*potato*" dengan lantang.

Peneliti : "*Good job*" bagus Cherly! *Come on* Rama kamu pasti bisa.

Setelah anak-anak diajak bermain lomba mengambil gambar lalu anak diberi tugas menebalkan tulisan dengan bahasa Inggris yang sesuai dengan gambar pada lembar kerja anak.

Pada akhir pembelajaran peneliti melakukan *review*, mengajukan pertanyaan kelima kosakata tersebut dan anak yang bisa menjawab diminta untuk tunjuk jari. Dalam proses tersebut peneliti dan teman sejawat melakukan observasi tentang anak-anak yang bisa menguasai bahasa Inggris dan benar pengucapannya, kemudian dicatat pada lembar observasi yang sudah disiapkan berbentuk *checklist*.



Paparan tersebut di atas merupakan proses pembelajaran pada Siklus II Pertemuan Pertama. Sebagaimana yang telah direncanakan, secara garis besar proses pembelajaran seperti yang telah disebutkan di atas. Namun demikian pada Pertemuan Kedua dilakukan variasi yakni kosakata yang diajarkan berupa bagian-bagian tanaman. Selain itu pada Pertemuan Kedua diberi kegiatan yang berupa menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris yang benar. Variasi juga dilakukan dengan menambah lagu-lagu yang berhubungan.

### **c. Observasi**

Kegiatan observasi dilakukan pada saat pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengetahui penguasaan bahasa Inggris, semangat, keaktifan, minat dan motivasi anak didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris melalui bermain gambar. Dalam kegiatan ini peneliti dibantu oleh kolaborator yaitu teman sejawat di PAUD Kuncup Mekar. Observasi ini berpedoman pada pedoman observasi yang berbentuk *checklist*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan teman sejawat diperoleh data sebagai berikut: (1) Sebagian besar anak tertarik dan antusias mengikuti kegiatan bermain lomba mengambil gambar, (2) Ada beberapa anak yang mengikuti pembelajaran namun harus dimotivasi guru terlebih dahulu karena anak ingin diperhatikan, (3) Pertemuan Pertama dan Kedua pelaksanaan masih kurang karena anak senang dan ingin bermain lagi, (4) Hasil observasi penguasaan kosakata bahasa Inggris anak sudah cukup menunjukkan peningkatan yaitu dari Siklus I 62,63 %, pada Siklus II ini mencapai 77,5%. Hasil observasi penguasaan bahasa

Inggris anak juga menunjukkan bahwa ada 4 anak yang mendapatkan nilai tinggi, sedangkan nilai terendah ada satu anak.

#### d. Analisis dan Refleksi

Proses tindakan pada Siklus II berjalan dengan baik. Kelemahan yang ada Siklus I dapat teratasi walaupun belum maksimal. Hal ini membuat kualitas pembelajaran bahasa Inggris meningkat. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat terlihat dari tercapainya indikator yang ditetapkan yaitu tampak peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak dari Siklus I dan Siklus II.

#### E. Pembahasan

Sebelum pembahasan, hasil penelitian secara keseluruhan dapat dilihat dalam

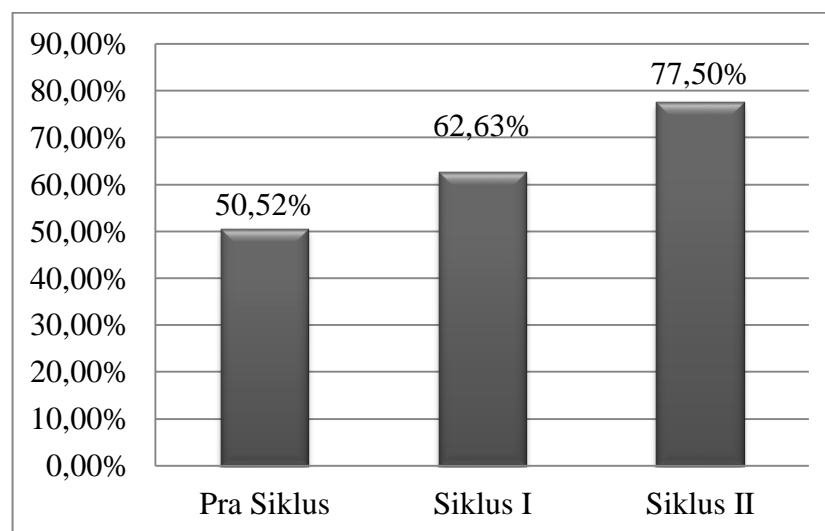
Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Peningkatan dan Proses Pembelajaran Bahasa Inggris

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Metode	Tanya jawab, klasikal	Tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas serta bermain gambar	Tanya jawab demonstrasi, pemberian tugas serta bermain gambar
Media yang digunakan	Tidak menggunakan media	Menggunakan media gambar dan lembar kerja anak	Menggunakan media gambar dan lembar kerja anak
Tema	<i>Fruits</i>	<i>Fruits &amp; vegetables</i>	<i>Structure of Plant</i>
Kosakata yang paling mudah diingat anak	<i>Apple</i>	<i>Apple, Grape, Banana, potato, tomato</i>	<i>Flower, fruit</i>
Kosakata yang paling sulit diingat anak	<i>Jackfruit, pineapple</i>	<i>Bean, cabbage</i>	<i>Trunk, root</i>
Proses Pembelajaran	Pembukaan, inti (tanya jawab klasikal), penutup	Pembukaan (apersepsi tentang <i>fruits</i> ), inti, penutup, ( <i>review</i> )	Pembukaan (mengulang tentang <i>fruit &amp; vegetables</i> , apersepsi tentang bagian-bagian tanaman), inti, penutup ( <i>review</i> )
Waktu Pembelajaran	30 menit	45 menit	45 menit
Observasi	Anak tidak terlalu tertarik banyak anak yang pasif dan tidak memperhatikan guru dan peneliti	Pertemuan pertama anak sangat antusias namun Pertemuan Kedua dan Ketiga muncul kebosanan, kosakata bahasa Inggris anak	Pertemuan Pertama dan Kedua anak sangat antusias dan berminat melihat gambar dan bermain gambar, mengikuti permainan gambar, kosakata bahasa Inggris anak sudah

		meningkat namun belum memenuhi indikatornya.	memenuhi indikatornya.
Analisis & Refleksi		Anak sangat berminat bermain gambar sehingga waktu relatif kurang	Suasana kelas aktif dan cukup menyenangkan serta antusias, peningkatan kosakata bahasa Inggris anak maksimal, indikator keberhasilan sudah dapat dicapai oleh karena itu tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.
Peningkatan kosakata bahasa Inggris anak	50,52%	62,63 %	77,50%

Berdasarkan Tabel 5 di atas peningkatan kosakata Bahasa Inggris dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar

Berdasarkan Tabel 5 tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan kosakata bahasa Inggris anak dari sebelum tindakan sampai dengan Siklus II menunjukkan peningkatan. Sebelum tindakan 50,52%, Siklus I mencapai 62,63%, dan Siklus II mencapai 77,50%. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti, hal ini dipengaruhi oleh permainan yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris yakni melalui bermain gambar. Bermain gambar merupakan strategi pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini, karena dengan bermain anak mudah menyerap

pelajaran, dengan suasana yang menyenangkan sehingga anak aktif terlibat dalam pembelajaran.

Melalui bermain gambar pembelajaran bahasa Inggris mudah diserap oleh otak anak dan peningkatan kosakata anak juga baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Vygotsky (dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 14) yang menyatakan bahwa anak perlu bermain karena dalam bermain itulah anak pertama kali menemukan pengetahuan di dalam dunia sosialnya yang kemudian menjadi bagian dari anak-anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Pada saat bermain itulah anak menunjukkan kemampuan di atas kemampuan yang ditunjukkannya sehari-hari bahwa dirinya adalah seseorang yang sedang diperankannya. Bermain mendorong anak-anak untuk melakukan proses berpikir fleksibel dan proses penyelesaian masalah yang kreatif. Karena anak memfokuskan diri dalam proses bermain, mereka berperan aktif mengkombinasikan ide-ide dan solusi yang mereka gunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang sesuai. Anak-anak mengkonstruksi pengetahuan, mengkaitkannya dengan konteks sosial, dan menggunakan keterampilannya untuk memecahkan masalah.

Selain dipengaruhi strategi bermain gambar, keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris ini juga dipengaruhi oleh metode pendukung yang berupa pemberian tugas. Metode pendukung ini juga berperan cukup banyak karena melalui metode ini dapat meminimalkan permasalahan dan kejenuhan yang dialami oleh anak. Metode pemberian tugas ini dapat membantu anak untuk lebih mudah menginterpretasikan pengetahuan yang ia dapat ke dalam memori otaknya. Adapun peningkatan di setiap siklus tidak menunjukkan kestabilan. Di mana presentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan Siklus I mencapai 12,11%. Dari Siklus I sampai Siklus II mencapai 14,87%. Di sini diketahui bahwa sebelum tindakan sampai dengan siklus

II mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini disebabkan karena pada awal-awal pertemuan ketertarikan anak masih sangat tinggi, mereka sangat semangat dan antusias terhadap hal baru yang belum pernah ia dapatkan. Di samping itu bermain merupakan metode yang tepat diterapkan dalam pembelajaran pada anak usia dini, hal ini sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

#### **F. Keterbatasan Peneliti**

Penelitian yang dilakukan di PAUD Kuncup Mekar dilaksanakan oleh guru dan peneliti dengan sungguh-sungguh. Guru dan peneliti sudah berupaya secara maksimal agar hasilnya sesuai dengan yang direncanakan. Akan tetapi, dalam pelaksanaan peneliti ini masih terdapat kekurangan antara lain:

1. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tidak melalui uji validasi
2. Bermain gambar belum tentu dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris jika diterapkan di sekolah

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari Siklus I sampai Siklus II serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bermain gambar dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata persentase peningkatan kosakata dari sebelum tindakan sampai pada Siklus II yakni pada saat sebelum tindakan 50,52 %, Siklus I sebesar 62,63% dan Siklus II mencapai 77,50%.
2. Penggunaan strategi bermain gambar merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris Anak Usia Dini. Hal ini karena bermain gambar merupakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran pada anak usia dini yakni bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Melalui bermain anak membangun pengetahuannya, dapat berinteraksi sosial dengan temannya, bebas tanpa beban dan anak merasa senang, hal ini mendorong anak ikut aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang disertai dengan data dan bukti nyata dari bermain gambar dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### **1. Kepada Kepala Sekolah**

Kepala sekolah terus mengupayakan berbagai cara untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran yang menyeluruh bagi anak didik tidak terbatas pada pembelajaran akademik tetapi juga kemampuan yang lain termasuk kemampuan menerima bahasa seperti menirukan kosakata bahasa Inggris.

### **2. Kepada Guru**

- a. Guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang tepat, menarik, dan menyenangkan agar dapat mendorong minat dan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran serta tujuan dapat tercapai dengan baik.
- b. Mengingat bermain gambar dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak usia dini, guru hendaknya menerapkan metode ini serta sering melakukan pendekatan secara emosional sehingga anak merasa nyaman dan senang mengikuti pembelajaran.

### **3. Kepada Orangtua Anak Didik**

Orangtua hendaknya selalu mendukung anak dengan berbagai upaya terutama untuk mengembangkan bahasa anak, hendaknya memanfaatkan lingkungan sebagai media untuk mengembangkan bahasa anak terutama kosakata anak sehingga kosakata anak lebih berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti Aminah. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siti Aminah. (2011). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak. *Skripsi*. UMS. (Tidak diterbitkan).
- Arikunto, Suharsimi, Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrini, Sri. (2011). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Nyanyian. *Skripsi*. (Tidak diterbitkan).
- Faila Shafa, Mila . (2010). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Upaya untuk Meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Skripsi* Surakarta. (Tidak diterbitkan).
- Haq, Saiful. (2008). *Jurus-Jurus Menggambar dan Mewarnai dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press.
- Idrus, Muhammad. (2002). *Metode Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: UII Press
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Linse, C. T. (2005). *Practical English Language Teaching Young Learners*. New York: MC. Graw- Hill Companies, Inc.
- Lexy Moleong. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lishbeth H Yteberg. (2004). *Teaching English to Children*. New York: Longman.
- Mulyasa. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tadzkiroatun Musfiroh. (2008). *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Kunto Purboyo. (2004). *Kak Seto Bermain Dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Diknas.



Suyanto, Kasihani. (2008). *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suyanto, Kasihani . (2008). *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.

Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional.

Mayke S Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)  
E-mail: [humas\\_fip@uny.ac.id](mailto:humas_fip@uny.ac.id) Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



Certificate No. QSC 00

No. : **3463** /UN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

28 Mei 2013

Yth.: Kepala PAUD Kuncup Mekar  
Wiro, Bayat, Klaten  
Jawa Tengah

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Rafiqah Prasetyaningsih  
NIM : 08111244003  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini/PPSD  
Alamat : Jonggrangan RT 29 RW 11 Wiro, Bayat, Klaten, Jawa Tengah

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : PAUD Kuncup Mekar, Wiro, Bayat, Klaten  
Subyek : Anak kelompok B  
Obyek : Meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris  
Waktu : Mei - Juli 2013  
Judul : Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Bermain Gambar (Pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro, Bayat, Klaten).

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1. Rektor  
2. Wakil Dekan I FIP  
3. Ketua Jurusan PPSD FIP  
4. Kabag TU  
5. Kasubbag Pendidikan FIP  
6. Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) “KUNCUP MEKAR”**  
**Dukuh Jonggrangan, Desa Wiro, Kecamatan Bayat**  
**KABUPATEN KALTEN No. Tlp. 08122799070**

---

**SURAT KETERANGAN**  
No : 01/PAUD/KM/III/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Suparmi, A.Ma

Jabatan : Ketua Penyelenggara

Menerangkan bahwa:

Nama : Rafiqah Prasetyaningsih

NIM : 08111244003

Program Studi : PG-PAUD

Universitas Negeri Yogyakarta

Telah benar-benar melakukan pengambilan data untuk Tugas Akhir Skripsi di  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) “KUNCUP MEKAR”. Demikian  
surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wiro, 2 Maret 2013

Ketua Penyelenggara

  
Maria Suparmi, A.Ma

### **LAMPIRAN 3**

#### **DAFTAR ANAK KELOMPOK B PAUD KUNCUP MEKAR**

##### **WIRO, BAYAT, KLATEN**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Adventine Cherly Maharani	Perempuan
2	Rama Zainal Mustafa	Laki-laki
3	Angelita Khairija Ramadhani	Perempuan
4	Aqni Pratista	Perempuan
5	Danti Dena Alfia	Laki-laki
6	Enjie Enjian Priasmara	Laki-laki
7	Ester Suryanti	Perempuan
8	Cindi Rahmawati	Perempuan
9	Isnaini Nurlaila	Perempuan
10	Magdalena Novita Sari	Perempuan
11	Mesa Aska Aulia	Perempuan
12	Nindita Oktaviani	Perempuan
13	Refritria Willy Azzahra	Perempuan
14	Septi Yosi Musiyam	Perempuan
15	Petrix Adi Permana	Laki-laki
16	Gendis Bihsri Nur Hazin	Perempuan
17	Ivendia Paramitha	Perempuan
18	Erza Mahendra	Laki-laki
19	Faizal Ahmad Rifa'I	Laki-laki
20	Intan Karniyati	Perempuan

**LAMPIRAN 4**

**DAFTAR NAMA GURU KELOMPOK B PAUD KUNCUP MEKAR**

**WIRO, BAYAT, KLATEN**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Tempat Tanggal Lahir</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Pendidikan</b>
1	Suci Marginingsih	Klaten, 24-11-1964	Guru	SMA
2	Andarita Ratih Prastama	Klaten, 15-08-1987	Guru	SMA
3	Rafiqah Prasetyaningsih	Klaten, 01-07-1990	Guru	SMA
4	Erny Susiyanti	Klaten, 17-12-1986	Guru	SMA

**LAMPIRAN 5**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN  
SIKLUS I PERTEMUAN 1**

Kelompok : B  
Tema : Tanaman  
Hari/Tgl : Senin, 18 Maret 2013  
Sub Tema : Buah-buahan  
Waktu : 08.30-09.00


TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
membiasakan diri beribadah(NAM. 2)	- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5)	I KEGIATAN AWAL - Berdoa, Salam, Apersepsi - Mengenalkan gambar buah-buahan dengan bahasa Inggris pada anak.	Guru, anak, gambar	Unjuk kerja	
Mengerti beberapa perintah secara bersamaan(B. A.1)	BAHASA - Menunjukkan beberapa gambar yang diminta(Bahasa.2)	II KEGIATAN INTI - Mengenalkan 5 gambar buah-buahan. - Menjelaskan gambar dan mengucapkan kosakata dalam bahasa Inggris. - Menjelaskan aturan main lomba "mengambil gambar"	Gambar	Unjuk kerja	

Memahami aturan dalam suatu permainan(B. A. 3)	- Memahami aturan dan melakukan bermacam-macam permainan(bahasa. 8)	- Pemberian tugas lomba lari mengambil gambar sesuai perintah guru.	LKA	Penugasan	
		III KEGIATAN AKHIR - Demonstrasi percobaan mengucapkan macam-macam buah-buahan. - Tanya jawab kosakata bahasa inggris - Berdoa, salam penutup	Gambar	Unjuk kerja Observasi	

Mengetahui  
Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar

  
Maria Suparmi, A.Ma

Bayat, 18 Maret 2013  
Peneliti

  
Rafiqah Prasetyaningsih

**RENCANA KEGIATAN HARIAN  
SIKLUS I PERTEMUAN 2**

Kelompok : B  
Tema : Tanaman  
Hari/Tgl : Rabu, 20 Maret 2013  
Sub Tema : Buah-buahan  
Waktu : 07.30-08.30

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
membiasakan diri beribadah(NAM. 2)	- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5)	I KEGIATAN AWAL - Berdoa, Salam, Apersepsi - Mengulang kembali kosakatabahasa Inggris yang lalu	Guru & anak	Unjuk kerja	
Mengulang kalimat yang lebih kompleks(B. A. 2)	BAHASA - Menirukan bunyi/suara tertentu(Bahasa. 6)	II KEGIATAN INTI - Mengenalkan 5 gambar buah yang sudah dikenal anak.	Gambar	Unjuk kerja	
		III KEGIATAN AKHIR			

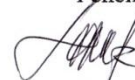


		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demonstrasi percobaan mengucapkan macam-macam buah-buahan.</li> <li>- Tanya jawab kosakata bahasa inggris</li> <li>- Berdoa, salam penutup</li> </ul>	Anak	Observasi	
--	--	--	------	-----------	--

Mengetahui  
Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar

  
  
Maria Suparmi, A.Ma

Bayat, 20 Maret 2013  
Peneliti

  
Rafiqah Prasetyaningsih

# **RENCANA KEGIATAN HARIAN**

## **SIKLUS I PERTEMUAN 3**

Kelompok : B  
 Tema : Tanaman  
 Hari/Tgl : Jum'at, 22 Maret 2013  
 Sub Tema : Buah-buahan  
 Waktu : 08.30-09.00

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
membiasakan diri beribadah(NAM. 2)	- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5)	I KEGIATAN AWAL - Berdoa, Salam - Apersepsi: kosakatabahasa inggris yang telah diajarkan.	Anak	Unjuk kerja	
Memahami aturan dalam suatu permainan(B. A. 3)	- Memahami aturan dan melakukan bermacam-macam permainan(Bahasa. 8)	II KEGIATAN INTI - Mendemonstrasikan cara bermain pesan berantai menggunakan bahasa inggris - Guru membimbing anak mengucapkan kosakatabahasa inggris	Anak  Anak	Unjuk kerja  Unjuk kerja	
		III KEGIATAN AKHIR			

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengulang kembali mengucapkan kosakata dalam bahasa inggris</li> <li>- Tanya jawab kosakata bahasa inggris</li> <li>- Berdoa, salam penutup</li> </ul>	Anak  Guru & anak	Unjuk kerja  Observasi	
--	--	---	-------------------------	------------------------------	--

Mengetahui  
Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar



*[Signature]*  
Maria Suparmi, A.Ma

Bayat, 22 Maret 2013  
Peneliti

*[Signature]*  
Rafiqah Prasetyaningsih

**RENCANA KEGIATAN HARIAN**  
**SIKLUS II PERTEMUAN 1**

Kelompok : B  
Tema : Tanaman  
Hari/Tgl : Senin, 25 Maret 2013  
Sub Tema : Sayu-sayuran  
Waktu : 07.30-08.30

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
membiasakan diri beribadah(NAM. 2)	- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5)	I KEGIATAN AWAL - Berdoa, Salam - Apersepsi: kosakatabahasa inggris yang telah diajarkan.	Anak	Unjuk kerja	
Mengulang kalimat yang lebih kompleks(B. A. 2)  Menenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan(Kognitif. C. 3)	- Menirukan dan membedakan kembeli bunyi/suara tertentu(Bahasa. 6) - Membuat coretan/tulisan yang berbentuk huruf/kata berdasarkan gambar(Kognitif.42)	II KEGIATAN INTI - Guru meengenalkan 5 gambar sayur-sayuran - Guru menjelaskan gambar dan mengucapkan kosakatabahasa inggris. - Pemberian tugas menebalkan tulisan macam-macam sayuran	Gambar  Gambar  Anak LKA	Unjuk kerja  Unjuk kerja  Unjuk kerja Penugasan	

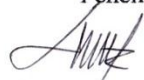
		<b>III KEGIATAN AKHIR</b> - Mengulang kembali mengucapkan kosakata dalam bahasa inggris - Tanya jawab kosakata bahasa inggris - Berdoa, salam penutup	Anak  Guru & anak	Unjuk kerja  Observasi	

Mengetahui  
Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar

  
**Maria Suparmi, A.Ma**



Bayat, 25 Maret 2013  
Peneliti

  
**Rafiqah Prasetyaningsih**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN  
SIKLUS II PERTEMUAN 2**

Kelompok : B  
Tema : Tanaman  
Hari/Tgl : Rabu, 27 Maret 2013  
Sub Tema : tanaman  
Waktu : 07.30-08.30

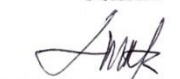
TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				ALAT	HASIL
membiasakan diri beribadah(NAM. 2)	- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5)	I KEGIATAN AWAL - Berdoa, Salam - Apersepsi: kosakatabahasa inggris yang telah diajarkan.	Anak	Unjuk kerja	
Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf (Bahasa. C. 4)	- Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan sibol yang melambangkannya.(Ba hasa. 33)	II KEGIATAN INTI - Guru menjelaskan gambar dan mengucapkan kosakatabahasa inggris. - Penghubungkan gambar dengan tulisan bagian – bagian tanaman	Gambar  LKA	Unjuk kerja  Penugasan	

		<b>III KEGIATAN AKHIR</b> - Mengulang kembali mengucapkan kosakata dalam bahasa inggris - Tanya jawab kosakata bahasa inggris - Berdoa, salam penutup	Anak  Guru & anak	Unjuk kerja  Observasi	
--	--	--	-------------------------	------------------------------	--

Mengetahui  
Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar


  
**Maria Suparmi, A.Ma**

Bayat, 27 Maret 2013  
Peneliti

  
**Rafiqah Prasetyaningsih**



# LAMPIRAN 6

## Lembar Observasi GuruPeningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar

Nama guru :Rafiqah Prasetyaningsih

Nama guru : Raniyanti Rusyanti			Pelaksanaan Pengajaran	
No	Komponen	Aspek Pengamatan	Pra Siklus	
			Y	T
1	Pendahuluan	1. Guru mengawali dengan salam, doa dan bernyanyi.	V	
		2. Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan diajarkan pada anak.		V
		3. Mengadakan apersepsi materi pembelajaran.		V
	Inti	4. Menunjukkan gambar buah-buahan dan menyebutkannya dalam bahasa Inggris.		V
		5. Menjelaskan aturan cara bermain gambar.		V
		6. Memberi contoh cara bermain gambar		V
		7. Memberi tugas anak untuk menirukan kosakatabahasa Inggris.	V	
		8. Memotivasi anak untuk melaksanakan tugas guru, anak yang bisa diberi reward dan yang belum diberi diberi bantuan dan dorongan		V
		9. Melakukan pengamatan pada anak saat melakukan kegiatan dan mencatatnya dalam lembar observasi.		V
3	Penutup	10. Menyimpulkan materi pembelajaran.		V
		11. Memberi kesempatan anak untuk mengingat kembali kosakatayang sudah diajarkan guru.		V
		12. Memberi pesan kepada anak supaya lebih semangat lagi belajar		V
		13. Menutup kegiatan dengan berdoa dan salam	V	
Jumlah			3	10

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar



Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

Rafiqah Prasetyaningsih

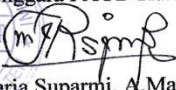


**Lembar Observasi Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar**

Nama guru : Rafiqah Prasetyaningsih

No	Komponen	Aspek Pengamatan	Pelaksanaan Pengajaran					
			Siklus I					
			Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
			Y	T	Y	T	Y	T
1	Pendahuluan	1. Guru mengawali dengan salam, doa dan bernyanyi	V		V		V	
		2. Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan diajarkan pada anak.	V		V		V	
		3. Mengadakan apersepsi materi pembelajaran.		V	V		V	
2	Inti	4. Menunjukkan gambar buah-buahan dan menyebutkannya dalam bahasa Inggris.	V		V		V	
		5. Menjelaskan aturan dan cara bermain gambar.	V		V		V	
		6. Memberi contoh cara bermain gambar.	V		V		V	
		1. Memberi tugas anak untuk menirukan kosakatabahasa Inggris.		V	V		V	
		2. Memotivasi anak untuk melaksanakan tugas guru, anak yang bisa diberi reward dan yang belum diberi diberi bantuan dan dorongan		V	V		V	
		3. Melakukan pengamatan pada anak saat melakukan kegiatan dan mencatatnya dalam lembar observasi	V		V		V	
		4. Menyimpulkan materi pembelajaran.		V	V		V	
3	Penutup	5. Memberi kesempatan anak untuk mengingat kembali kosakata yang sudah diajarkan guru		V	V			V
		6. Memberi pesan kepada anak supaya lebih semangat lagi belajar.		V		V	V	
		7. Menutup kegiatan dengan berdoa dan salam.	V		V		V	
		Jumlah	7	6	12	1	12	1

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar  
  
 Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

  
 Rafiqah Prasetyaningsih

**Lembar Observasi Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar**

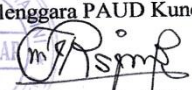
Nama guru :Rafiqah Prasetyaningsih

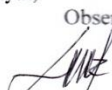
Nama guru : Raniyati Prasetyaningsih			Pelaksanaan Pengajaran			
No	Komponen	Aspek Pengamatan	Siklus II			
			Pertemuan I		Pertemuan II	
			Y	T	Y	T
1	Pendahuluan	1. Guru mengawali dengan salam, doa dan bernyanyi	V		V	
		2. Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan diajarkan pada anak.	V		V	
		3. Mengadakan apersepsi materi pembelajaran	V		V	
2	Inti	4. Menunjukkan gambar buah-buahan dan menyebutkannya dalam bahasa Inggris.	V		V	
		5. Menjelaskan aturan dan cara bermain gambar.	V		V	
		6. Memberi contoh cara bermain gambar	V		V	
		7. Memberi tugas anak untuk menirukan kosakata bahasa Inggris.	V		V	
		8. Memotivasi anak untuk melaksanakan tugas guru, anak yang bisa diberi reward dan yang belum diberi bantuan dan dorongan.	V		V	
		9. Melakukan pengamatan pada anak saat melakukan kegiatan dan mencatatnya dalam lembar observasi	V		V	
3	Penutup	10. Menyimpulkan materi pembelajaran.		V	V	
		11. Memberi kesempatan anak untuk mengingat kembali kosakata yang sudah diajarkan guru.	V		V	
		12. Memberi pesan kepada anak supaya lebih semangat lagi belajar.	V		V	
		13. Menutup kegiatan dengan berdoa dan salam	V		V	
Jumlah			12	1	13	

Mengetahui

Bayat,

2013

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar  
  
 Maria Suparmi, A.Ma

Observer  
  
 Rafiqah Prasetyaningsih

# LAMPIRAN 7

## Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar

Nama anak : Adventie Cherly Maharani Kelompok : B Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Pra Siklus			
			1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.		V		
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.		V		
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.		V		
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.			V	
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V		
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V		
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.		V		
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.			V	
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.		V		
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.		V		
Jumlah			1	7	2	

### Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar



Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

Rafiqah Prasetyaningih.

**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

Nama anak : Rama Zainal Mustafa    Kelompok : B    Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Pra Siklus				
			1	2	3	4	
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.		V			
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.		V			
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.		V			
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.		V			
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V			
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V			
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.		V			
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.		V			
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.		V			
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.		V			
Jumlah			3	7	-		

**Keterangan:**

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar



Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

Rafiqah Prasetyaningsih



**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

Nama anak : Angelita Khairija Ramadhani Kelompok : B Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Pra Siklus			
			1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.		V		
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.		V		
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.		V		
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.		V		
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V		
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.	V			
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.		V		
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.		V		
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.		V		
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.	V			
Jumlah			2	8	-	

**Keterangan:**

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar



Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

Rafiqah Prasetyaningsih

**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

Nama anak : Agni Pratista    Kelompok : B    Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Pra Siklus			
			1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.		V		
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.		V		
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.		V		
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.		V		
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V		
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V		
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.		V		
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.		V		
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.		V		
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.		V		
Jumlah			2	8	-	

Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar



Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

Observer

2013

*Rafiqah Prasetyaningsih*  
Rafiqah Prasetyaningsih

**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

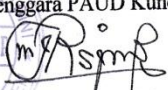
Nama anak : Danti Dena Alfia    Kelompok : B    Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Pra Siklus			
			1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.			V	
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.		V		
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.			V	
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.			V	
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V	
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V		
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.			V	
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.			V	
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.		V		
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.		V		
Jumlah			-	4	6	

Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar  
  
 Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

  
 Rafiqah Prasctayningsih

### Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar

Nama anak : Enjie Enjian Priasmara

Kelompok : B

Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Siklus I												
			Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III				
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.			V										
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.		V											
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.		V											
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.			V										
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V											
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V										
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.						V							
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.												V	
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.											V		
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.											V		
Jumlah			-	3	3	-	-	-	1	-	-	2	-	1	

Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar

  
 Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

  
 Rafiqah Prasetyaningsih



**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

Nama anak : Ester Suryanti

Kelompok : B Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Siklus I											
			Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.			V									
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.			V									
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.			V									
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.			V									
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.				V								
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V									
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.						V						
		8. Anak dapat menebakkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.												V
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.												V
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.											V	
Jumlah			-	4	2	-	-	1	-	-	-	-	1	2

Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar

  
Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

Observer

2013

  
Rafiqah Prasetyaningsih

### Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar

Nama anak : Cindi Rahmawati

Kelompok : B Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Siklus I											
			Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris. 2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris. 3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.			V									
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris. 5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris. 6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V									
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris. 8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.							V					
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakata bahasa Inggris dengan benar. 10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.											V	
Jumlah			-	3	3	-	-	-	1	-	-	-	3	-

Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar

  
 Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

  
 Rafiqah Prasetyaningsih

**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

Nama anak : Isnaini Nurlaila

Kelompok : B Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Siklus I											
			Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.			V									
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.		V										
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.		V										
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.		V										
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V										
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V										
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.					V							
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.										V		
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.										V		
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.										V		
Jumlah			-	5	1	-	-	1	-	-	-	3	-	-

Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar



Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

Rafiqah Prasetyaningsih

**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

Nama anak : Magdalena Novita Sari

Kelompok : B Semester : II

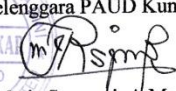
No	Indikator	Butir Amatan	Siklus I											
			Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.			V									
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.			V									
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.			V									
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.			V									
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.		V										
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V									
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.							V					
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.											V	
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.										V		
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.											V	
Jumlah			-	1	5	-	-	-	1	-	-	2	1	-

Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui


Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar

  
 Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

Observer

2013

  
 Rafiqah Prasetyaningsih



**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

Nama anak : Mesa Aska Aulia

Kelompok : B Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Siklus II								
			Pertemuan I				Pertemuan II				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.			V						
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.			V						
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.			V						
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.			V						
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V						
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V						
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.									V
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.									V
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.								V	
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.								V	
Jumlah			-	-	6	-	-	-	2	2	

**Keterangan:**

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar



Maria Suparmi, A.Ma

Bayat, 2013

Observer

Rafiqah Prasetyaningsih

**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

Nama anak : Nindita Oktaviani

Kelompok : B

Semester : II

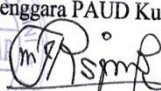
No	Indikator	Butir Amatan	Siklus II							
			Pertemuan I				Pertemuan II			
			1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.			V					
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.		V						
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.		V						
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.			V					
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V					
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V					
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.							V	
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.							V	
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.						V		
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.						V		
Jumlah			-	2	4	-	-	2	2	

Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui


Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar

  
 Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

  
 Rafiqah Prasetyaningsih

**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

Nama anak : Refitria Willy Azzahra

Kelompok : B

Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Siklus II							
			Pertemuan I				Pertemuan II			
			1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.				V				
		1. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.				V				
		2. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.				V				
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	3. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.				V				
		4. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.				V				
		5. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.				V				
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	6. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.								V
		7. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.								
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	8. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.								V
		9. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.								
Jumlah			-	-	-	6	-	-	-	4

Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar



Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

Rafiqah Prasetyingsih

**Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar**

Nama anak : Septi Yosi Musiyam

Kelompok : B1 Semester : II

No	Indikator	Butir Amatan	Siklus II									
			Pertemuan I				Pertemuan II					
			1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.				V						
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.				V						
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.				V						
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.				V						
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V							
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.			V							
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.									V	
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.										V
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakata bahasa Inggris dengan benar.										V
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.									V	
Jumlah			-	-	2	4	-	-	1	3		

**Keterangan:**

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui

Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar



Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

2013

Observer

Rafiqah Prasetyaningsih



### Lembar Observasi Peningkatan kosakata Bahasa Inggris melalui Bermain Gambar

Nama anak : Petrix Adi Permana

Kelompok : B Semester : II

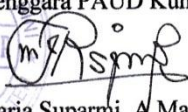
No	Indikator	Butir Amatan	Siklus II							
			Pertemuan I				Pertemuan II			
			1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menirukan dan membedakan kembali bunyi/suara tertentu. (Bahasa: 6)	1. Anak dapat menirukan kata dalam bahasa Inggris.				V				
		2. Anak dapat mengartikan kata dalam bahasa Inggris.				V				
		3. Anak dapat mengingat / menghafal kata dalam bahasa Inggris.				V				
2	Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. (Bahasa: 2)	4. Anak dapat menyebut gambar dengan bahasa Inggris.				V				
		5. Anak dapat mengambil gambar yang diminta sesuai perintah dengan bahasa Inggris.				V				
		6. Anak dapat menunjukkan gambar sesuai perintah dengan bahasa Inggris.				V				
3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. (Bahasa: 33)	7. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan bahasa Inggris.								V
		8. Anak dapat menebalkan tulisan sesuai gambar dalam bahasa Inggris.								V
4	Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. (Bahasa: 3)	9. Anak dapat menyimak pesan kosakatabahasa Inggris dengan benar.							V	
		10. Anak dapat menyampaikan pesan secara runtut kata dalam bahasa Inggris.							V	
Jumlah			-	-	-	6	-	-	2	2

Keterangan:

- 1 = Jika anak tidak mencoba
- 2 = Jika anak bisa dengan bantuan meniru teman
- 3 = Jika anak bisa dengan bantuan awalan
- 4 = Jika anak bisa tanpa bantuan

Mengetahui


Ketua penyelenggara PAUD Kuncup Mekar

  
 Maria Suparmi, A.Ma

Bayat,

Observer

2013

  
 Rafiqah Prasetyaningsih

## LAMPIRAN 8

### Lembar Tabulasi Skor Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar

#### Pra Siklus

No.	Nama	Nomor Butir Amatan										Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adventine Cherly M	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	24	60,00%
2	Rama Zainal M	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	45,00%
3	Angelita Khairija R	1	1	1	2	1	2	2	3	2	2	17	42,50%
4	Aqni Pratista	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21	52,50%
5	Danti Dena Alfia	1	2	2	2	2	2	3	3	1	2	20	50,00%
6	Enjie Enjian P	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	26	65,00%
7	Ester Suryanti	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18	45,00%
8	Cindi Rahmawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25,00%
9	Isnaini Nurlaila	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	18	45,00%
10	Magdalena Novita S	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	17	42,50%
11	Mesa Aska Aulia	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	21	52,50%
12	Nindita Oktaviani	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	25	62,50%
13	Refritria Willy A	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	12	30,00%
14	Septi Yosi Musiyam	2	2	2	3	2	3	3	2	1	2	22	55,00%
15	Petrix Adi Permana	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	21	52,50%
16	Gendis Bihsri Nur H	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18	45,00%
17	Ivendia Paramitha	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	24	60,00%
18	Erza Mahendra	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	15	37,50%
19	Faizal Ahmad Rifa'I	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	25	62,50%
20	Intan Karniyati	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	12	30,00%
Rata-rata peningkatan kosakatabahasa Inggris anak kelompok B												384	50,52%

Keterangan:

- a. Persentase pencapaian kemampuan:

$$\frac{\text{Jumlah skor amatan yang dicapai tiap anak}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- b. Skor maksimum = Skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan.
- c. Skor maksimum = 4 x 10 = 40
- d. Hasil persentase diisikan pada tabel tabulasi pada kolom (%).

Bayat, 2013

Peneliti

Rafiqah Prasetyaningsih

**Lembar Tabulasi Skor Observasi Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris  
melalui Bermain Gambar**

**Siklus I**

No.	Nama	Nomor Butir Amatan										Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adventine Cherly M	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	27	67,50%
2	Rama Zainal M	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	52,50%
3	Angelita Khairija R	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	27	67,50%
4	Aqni Pratista	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	24	60,00%
5	Danti Dena Alfia	3	2	2	3	2	3	3	4	2	2	26	65,00%
6	Enjie Enjian P	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	77,50%
7	Ester Suryanti	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	23	57,50%
8	Cindi Rahmawati	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	12	30,00%
9	Isnaini Nurlaila	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	22	55,00%
10	Magdalena Novita S	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	22	55,00%
11	Mesa Aska Aulia	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	25	62,50%
12	Nindita Oktaviani	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	27	67,50%
13	Refritria Willy A	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	17	42,50%
14	Septi Yosi Musiyam	2	2	3	3	3	3	2	4	2	2	26	65,00%
15	Petrix Adi Permana	2	3	2	3	3	2	3	4	2	2	26	65,00%
16	Gendis Bihsri Nur H	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	22	55,00%
17	Ivendia Paramitha	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	90,00%
18	Erza Mahendra	1	2	2	1	2	1	2	3	1	2	17	42,50%
19	Faizal Ahmad Rifa'I	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	31	77,50%
20	Intan Karniyati	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	14	30,00%
<b>Rata-rata peningkatan kosakatabahasa Inggris anak kelompok B</b>												<b>476</b>	<b>62,63%</b>

Keterangan:

- a. Persentase pencapaian kemampuan:

$$\frac{\text{Jumlah skor amatan yang dicapai tiap anak}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- b. Skor maksimum = Skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan.

- c. Skor maksimum = 4 x 10 = 40

- d. Hasil persentase diisikan pada tabel tabulasi pada kolom (%).

Bayat, 2013

Peneliti

Rafiqah Prasctyaningsih



**Lembar Tabulasi Skor Observasi Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris  
melalui Bermain Gambar**

**Siklus II**

No.	Nama	Nomor Butir Amatan										Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adventine Cherly M	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	33	82,50%
2	Rama Zainal M	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	27	67,50%
3	Angelita Khairija R	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	35	87,50%
4	Aqni Pratista	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75,00%
5	Danti Dena Alfia	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	34	85,00%
6	Enjie Enjian P	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	36	90,00%
7	Ester Suryanti	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	29	72,50%
8	Cindi Rahmawati	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50,00%
9	Isnaini Nurlaila	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75,00%
10	Magdalena Novita S	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28	70,00%
11	Mesa Aska Aulia	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	28	70,00%
12	Nindita Oktaviani	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33	82,50%
13	Refritria Willy A	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21	52,50%
14	Septi Yosi Musiyam	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	32	80,00%
15	Petrix Adi Permana	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	32	80,00%
16	Gendis Bihsri Nur H	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	26	65,00%
17	Ivendia Paramitha	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50,00%
18	Erza Mahendra	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	92,50%
19	Faizal Ahmad Rifa'I	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95,00%
20	Intan Karniyati	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50,00%
<b>Rata-rata peningkatan kosakatabahasa Inggris anak kelompok B</b>												<b>589</b>	<b>77,50%</b>

Keterangan:

- a. Persentase pencapaian kemampuan:

$$\frac{\text{Jumlah skor amatan yang dicapai tiap anak}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- b. Skor maksimum = Skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan.

- c. Skor maksimum = 4 x 10 = 40

- d. Hasil persentase diisikan pada tabel tabulasi pada kolom (%).

Bayat, 2013

Peneliti

Rafiqah Prasetyaningsih

## LAMPIRAN 9

### Lembar Perbandingan Hasil Persentase Pencapaian Setiap Anak dengan Persentase Keberhasilan

#### Pra Siklus

No	Nama	Prosentase Pencapaian	Prosentase Keberhasilan	Status Pencapaian
1	Adventine Cherly M	60,00%	75,00%	B
2	Rama Zainal M	42,50%	75,00%	B
3	Angelita Khairija R	52,50%	75,00%	B
4	Aqni Pratista	50,00%	75,00%	B
5	Danti Dena Alfia	65,00%	75,00%	B
6	Enjie Enjian P	45,00%	75,00%	B
7	Ester Suryanti	25,00%	75,00%	B
8	Cindi Rahmawati	45,00%	75,00%	B
9	Isnaini Nurlaila	42,50%	75,00%	B
10	Magdalena Novita S	52,50%	75,00%	B
11	Mesa Aska Aulia	62,50%	75,00%	B
12	Nindita Oktaviani	30,00%	75,00%	B
13	Refritria Willy A	55,00%	75,00%	B
14	Septi Yosi Musiyam	52,50%	75 00%	B
15	Petrix Adi Permana	45,00%	75,00%	B
16	Gendis Bihsri Nur H	60,00%	75,00%	B
17	Ivendia Paramitha	34,50%	75,00%	B
18	Erza Mahendra	62,50%	75,00%	B
19	Faizal Ahmad Rifa'I	62,50%	75,00%	B
20	Intan Karniyati	33,00%	75,00%	B
		<b>50,52%</b>		

**Lembar Perbandingan Hasil Persentase Pencapaian Setiap Anak dengan  
Persentase Keberhasilan**

**Siklus I**

No	Nama	Prosentase Pencapaian	Prosentase Keberhasilan	Status Pencapaian
1	Adventine Cherly M	60,00%	75,00%	B
2	Rama Zainal M	52,50%	75,00%	B
3	Angelita Khairija R	67,50%	75,00%	B
4	Aqni Pratista	60,00%	75,00%	B
5	Danti Dena Alfia	65,00%	75,00%	B
6	Enjie Enjian P	77,50%	75,00%	S
7	Ester Suryanti	57,50%	75,00%	B
8	Cindi Rahmawati	30,00%	75,00%	B
9	Isnaini Nurlaila	55,00%	75,00%	B
10	Magdalena Novita S	55,00%	75,00%	B
11	Mesa Aska Aulia	62,50%	75,00%	B
12	Nindita Oktaviani	67,50%	75,00%	B
13	Refritria Willy A	42,00%	75,00%	B
14	Septi Yosi Musiyam	65,00%	75,00%	B
15	Petrix Adi Permana	65,00%	75,00%	B
16	Gendis Bihsri Nur H	55,00%	75,00%	B
17	Ivendia Paramitha	90,00%	75,00%	S
18	Erza Mahendra	34,50%	75,00%	B
19	Faizal Ahmad Rifa'I	77,50%	75,00%	S
20	Intan Karniyati	33,00%	75,00%	B
		<b>62,63%</b>		

**Lembar Perbandingan Hasil Persentase Pencapaian Setiap Anak dengan  
Persentase Keberhasilan**

**Siklus II**

No	Nama	Prosentase Pencapaian	Prosentase Keberhasilan	Status Pencapaian
1	Adventine Cherly M	82,50%	75,00%	S
2	Rama Zainal M	67,50%	75,00%	B
3	Angelita Khairija R	87,50%	75,00%	S
4	Aqni Pratista	75,00%	75,00%	S
5	Danti Dena Alfia	85,00%	75,00%	S
6	Enjie Enjian P	90,00%	75,00%	S
7	Ester Suryanti	72,50%	75,00%	B
8	Cindi Rahmawati	50,00%	75,00%	B
9	Isnaini Nurlaila	75,00%	75,00%	S
10	Magdalena Novita S	70,00%	75,00%	B
11	Mesa Aska Aulia	70,00%	75,00%	B
12	Nindita Oktaviani	82,50%	75,00%	S
13	Refritria Willy A	52,00%	75,00%	B
14	Septi Yosi Musiyam	80,00%	75,00%	S
15	Petrix Adi Permana	80,00%	75,00%	S
16	Gendis Bihsri Nur H	65,00%	75,00%	S
17	Ivendia Paramitha	50,00%	75,00%	B
18	Erza Mahendra	92,50%	75,00%	S
19	Faizal Ahmad Rifa'I	95,00%	75,00%	S
20	Intan Karniyati	50,00%	75,00%	B
		<b>77,50%</b>		

## **LAMPIRAN 10**

### **WAWANCARA KEPALA SEKOLAH**

Narasumber

Nama : Maria Suparmi, A.Ma

Status : Kepala Sekolah

Waktu Wawancara : Jum'at 22 Februari 2013

Hasil Wawancara

Peneliti : Assalaamu 'alaikum wr.wb

Kepala Sekolah : Wa 'alaikum salam wr. wb

Peneliti : Apakah sekolah ini mengajarkan bahasa Inggris untuk anak bu?

Kepala sekolah : Ya bu. Sekolah ini memberikan pelajaran bahasa Inggris.

Peneliti : Apa saja yang dikenalkan pada anak didik di PAUD ini?

Kepala sekolah : Kosa kata, ungkapan pendek, percakapan pendek dan sapaan pendek

Peneliti : Metode apa saja yang dipakai untuk mengajarkan bahasa Inggris ?

Kepala Sekolah : Metode Tanya jawab, pemberian tugas anak disuruh menirukan guru.

Peneliti : Apa kesulitan /hambatan dalam mengajarkan bahasa Inggris ?



- Kepala sekolah : Sebagian besar anak kesulitan mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.
- Peneliti : Media apa yang dipakai?
- Kepala Sekolah : Kadang pakai media gambar kadang tidak pakai media.
- Peneliti : Strategi apa yang dipakai ?
- Kepala Sekolah : Strategi yang dipakai biasanya ceramah.
- Peneliti : Ya bu terima kasih atas waktunya.

## **LAMPIRAN 11**

### **WAWANCARA ANAK**

Nara Sumber 1

Nama : Adventine Cherly Maharani

Status : Murid

Waktu wawancara : Jum'at, 22 Februari 2013

Peneliti : Assalaamu'alaikum wr. Wb

Cherly : Wa 'alaikum salamwr.wb

Peneliti : Cherly suka belajar bahasa Inggris?

Cherly : Suka bu.

Peneliti : Di rumah diajari bahasa Inggris tidak?

Cherly : Ya. Di rumah aku punya buku bahasa Inggris bergambar.

Peneliti : Diajak belajar bahasa Inggris dengan bermain gambar mau tidak?

Cherly : Mau bu guru, aku senang sekali.

Nara Sumber 2

Nama : Rama Zainal Mustafa

Status : Murid

Waktu wawancara : Jum'at, 22 Februari 2013

Peneliti : Assalaamu'alaikum wr. wb

Rama : Wa 'alaikum salamwr.wb

Peneliti : Rama suka belajar bahasa Inggris?

Rama : Suka, bu.....

Peneliti : Di rumah suka diajari bahasa Inggris tidak?

Rama : Ya. Di rumah aku punya buku bahasa Inggris , dan  
CD bahasa Inggris Bu. ....

Peneliti : Diajak bu guru belajar bahasa Inggris senang tidak ?

Rama : Senang bu guru. ....

Nara Sumber 3

Nama : Angelita Khairiya Ramadhani

Status : Murid

Waktu wawancara : Jum'at, 22 Februari 2013

Peneliti : Assalamu'alaikum wr. wb

Angelita : Wa 'alaikum salamwr.wb

Peneliti : Angel suka belajar bahasa Inggris?

Angelita : Tidak suka bu guru.

Peneliti : Di rumah suka diajari bahasa Inggris tidak?

Angelita : Tidak bu guru. (Hanya senyum saja).

Peneliti : Diajak bermain gambar mau tidak?

Angelita : Mau bu guru.

## LAMPIRAN 12

### Siklus I



Gambar 1&2 guru menjelaskan dan anak melaksanakan sesuai perintah guru.



Gambar 3&4 guru menjelaskan aturan permainan dan anak bermain gambar.



Gambar 5&6 anak bermain pesan berantai.

## Siklus II



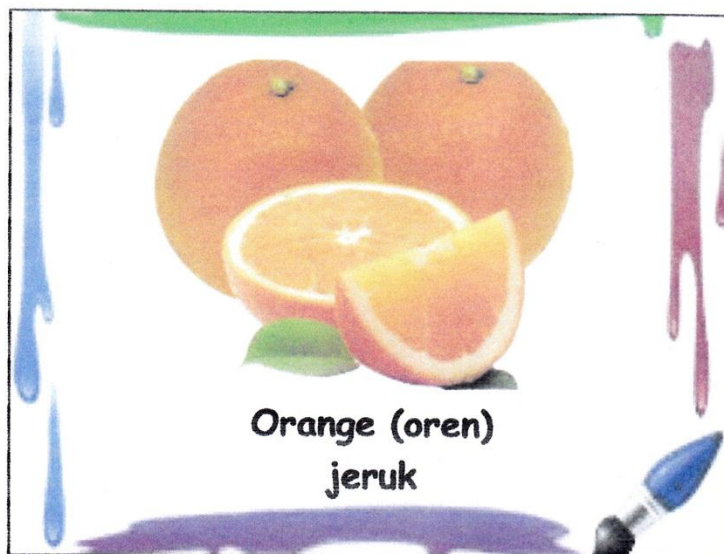
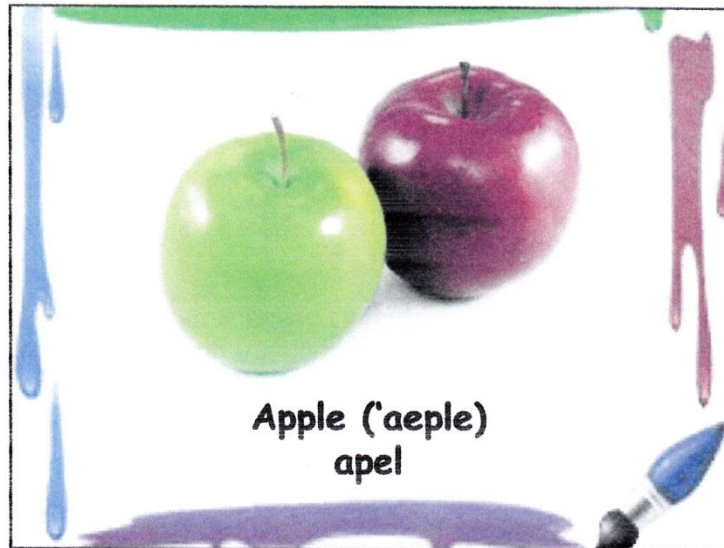
Gambar 7,8&9 Guru menjelaskan dan anak mengerjakan tugas menebalkan tulisan



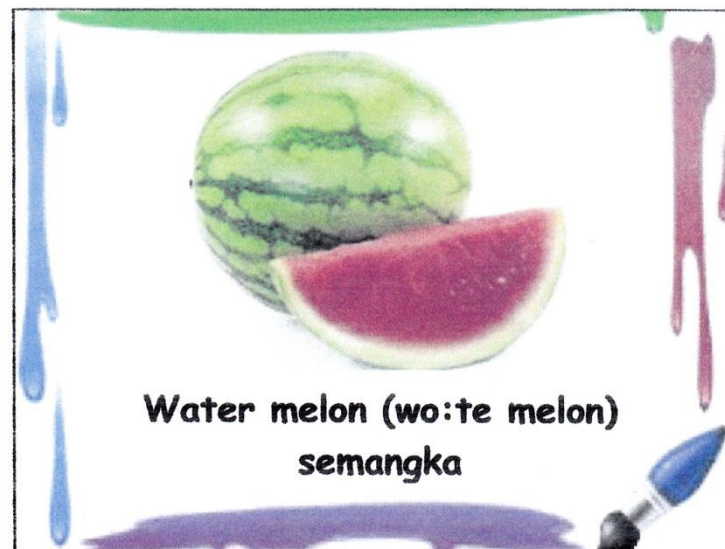
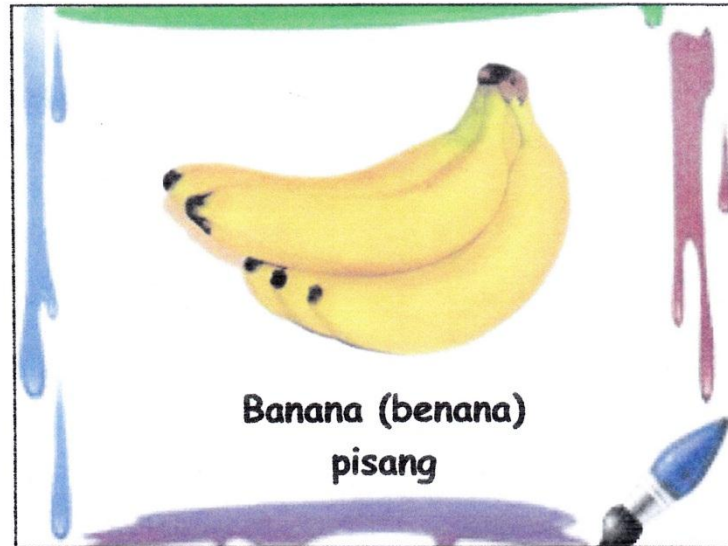
Gambar 10&11 Guru menjelaskan dan anak mengerjakan tugas menghubungkan gambar dengan tulisan

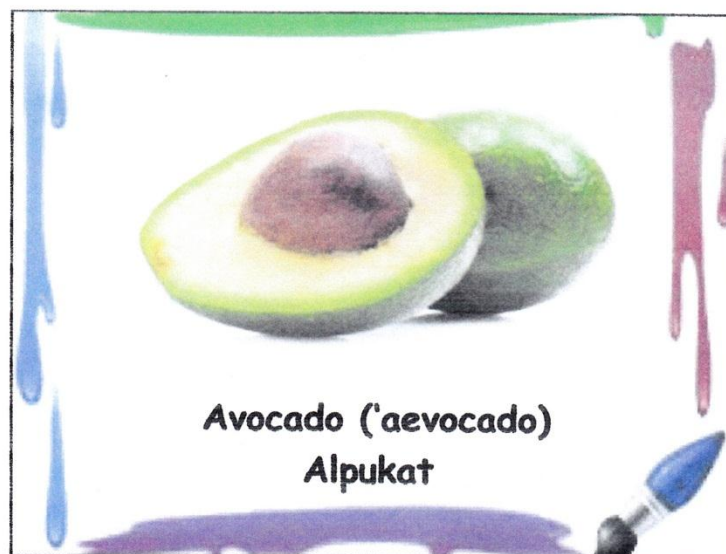
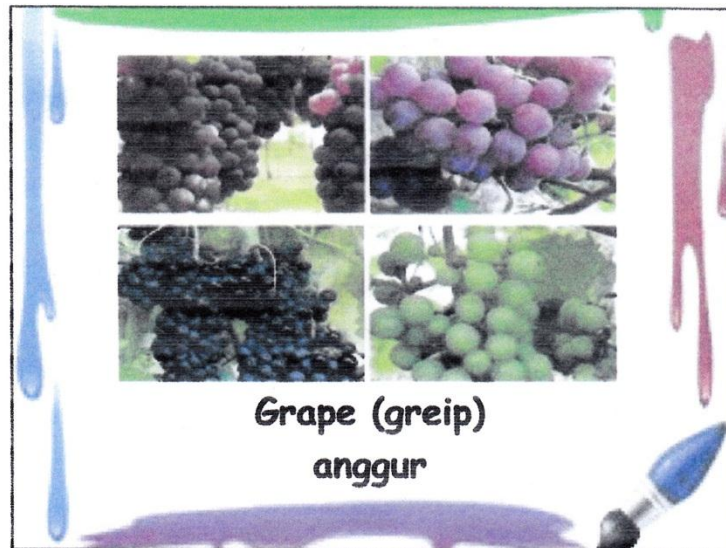


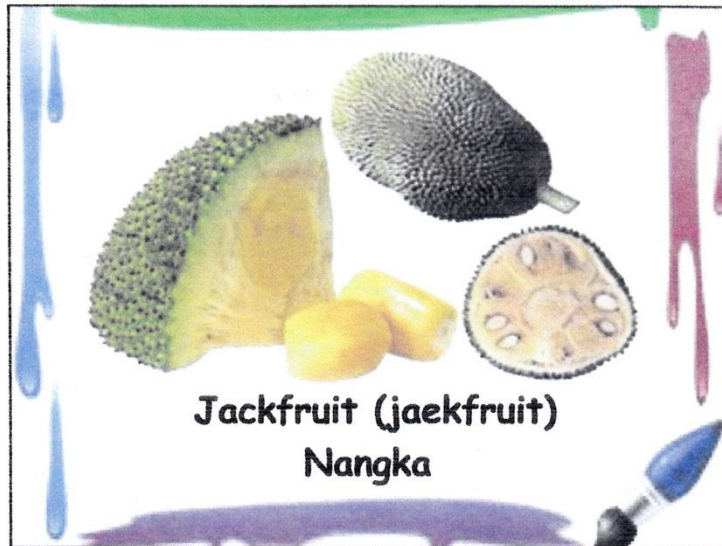


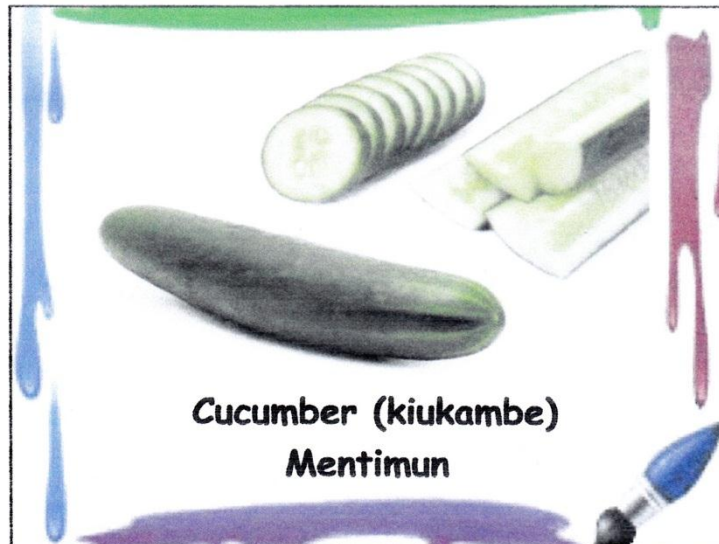
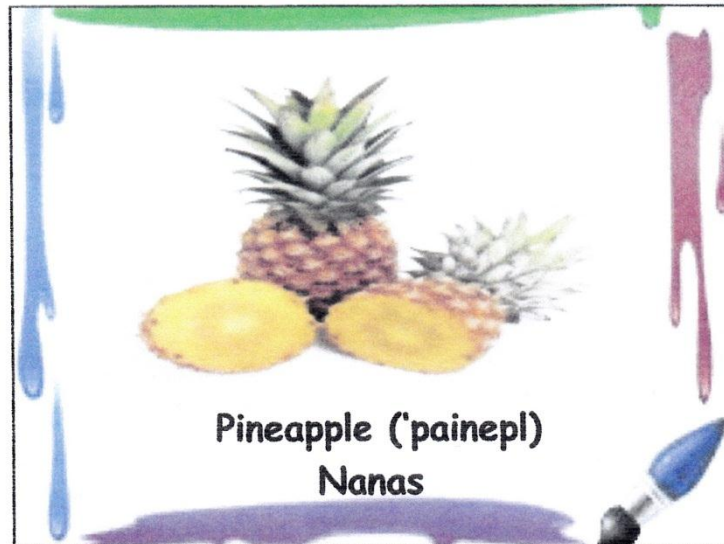






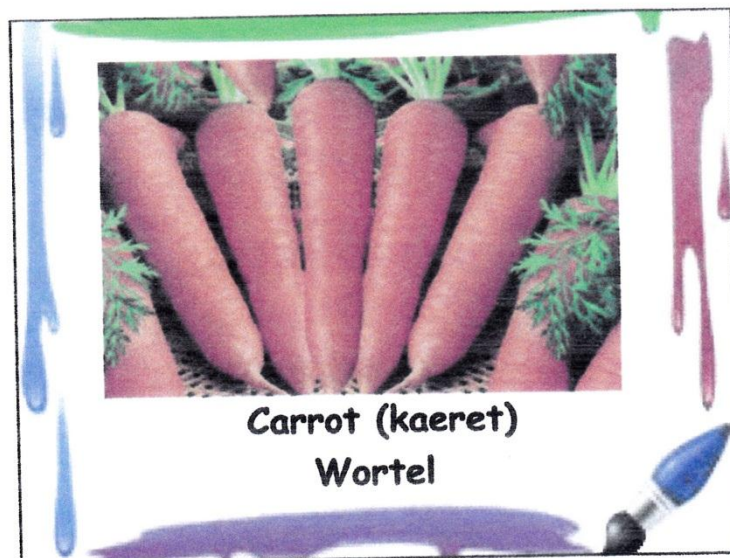






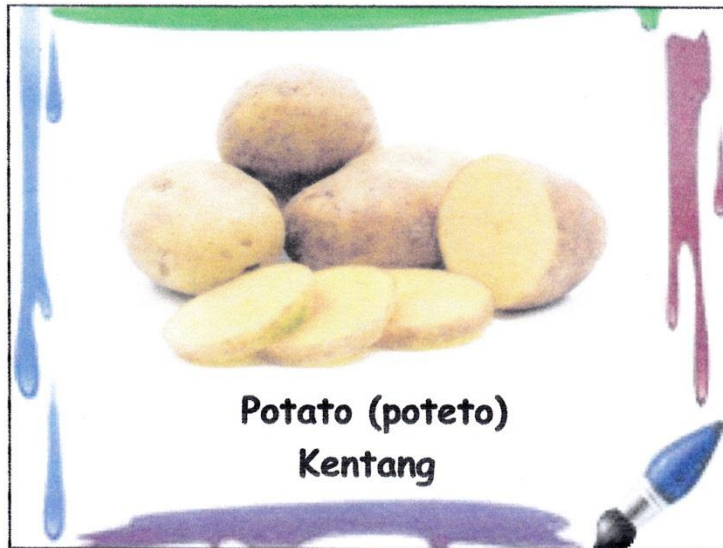


**Tomato (tometo)**  
**Tomat**



**Carrot (kaeret)**  
**Wortel**

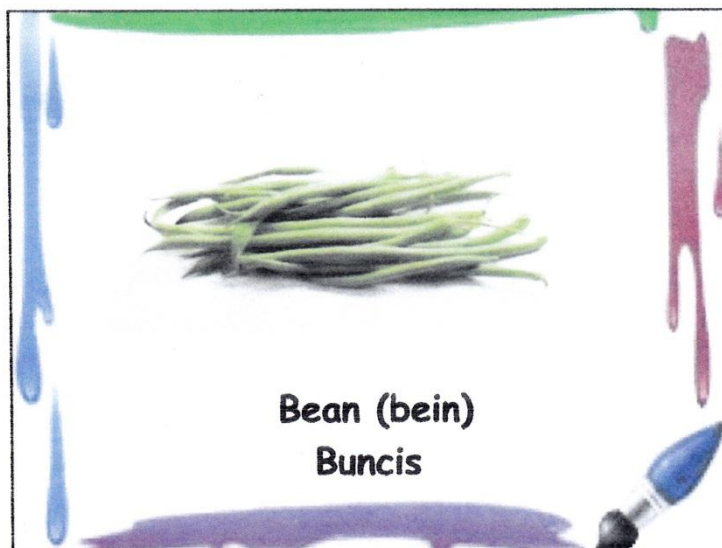


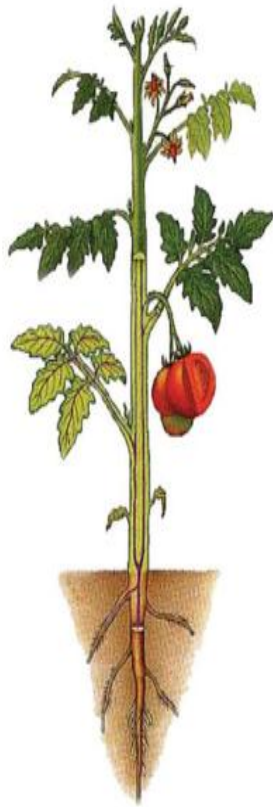


**Potato (poteto)**  
**Kentang**



**Cabbage (kebij)**  
**Kubis**





**.trunk**

**.root**

**.flower**

**.fruit**

**. leaf**





<b>b</b>	<b>e</b>	<b>a</b>	<b>n</b>



<b>p</b>	<b>o</b>	<b>t</b>	<b>a</b>	<b>t</b>	<b>o</b>



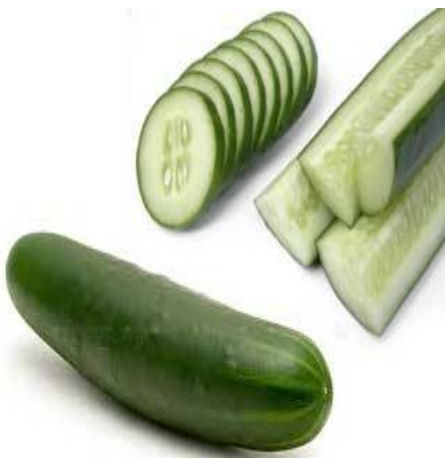
<b>t</b>	<b>o</b>	<b>m</b>	<b>a</b>	<b>t</b>	<b>o</b>



<b>c</b>	<b>a</b>	<b>b</b>	<b>b</b>	<b>a</b>	<b>g</b>	<b>e</b>



<b>c</b>	<b>a</b>	<b>r</b>	<b>r</b>	<b>o</b>	<b>t</b>



<b>c</b>	<b>u</b>	<b>c</b>	<b>u</b>	<b>m</b>	<b>b</b>	<b>e</b>	<b>r</b>